REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO VIII Nº 80 - 395 PTAS - 2,37 €

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

SHADOWMAN
El terror llama a tu puerta

¡¡30 páginas con todas las novedades para este año!!



TRUCOS
Beetle Adventure
Super Mario Bros DX
Rush 2
Zelda DX
Castlevania 64

¡¡La carrera más emocionante de la galaxia!!

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Review en primicia y primeros trucos para ganar



Guía Mario Party con los secretos de todos los tableros











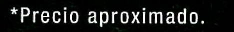




NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***





www.nintendo.es



Nintendo, IBM Y Matsushita desarrollan la consola del futuro: llámese DOLPHIN

(Ya veis, Dios los cría y ellos se juntan)

Será **la más poderosa, la mejor máquina de videojuegos** que el hombre pueda crear con la tecnología del futuro. Nintendo ha echado mano de las empresas más fuertes de la industria del entretenimiento interactivo y va a parir la consola del futuro. No es sólo el procesador **Gekko de IBM a 400 Mhz** en el corazoncito, ni el **DVD de Matsushita o el chip gráfico de ART-X**, es más bien Miyamoto y su ilusión por el Dolphin; Mr. Stamper, el de Rare, alabando sus posibilidades, y en definitiva la nueva cara que tiene el monstruo y cómo ha cuajado entre la concurrencia.

A la Nintendo 64 le queda mucha vida por delante, como hemos podido disfrutar en el E3 americano, pero **es de sabios adelantarse al propio tiempo.** Y Nintendo tiene pensado que los nuevos tiempos comiencen **a finales del año 2.000.** Con el nuevo milenio. ¿La competencia? Uy, que tiemblen ellos.



Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América, anunció satisfecho el nacimiento de Dolphin. La audiencia estalló en aplausos cuando se confirmó que la nueva consola equiparía, por fin, DVD.

Mario, que no falte, posa en estatua dorada y reluciente a la entrada de Los Angeles Theatre, el escenario de la presentación de Dolphin.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL SISTEMA

CPU
- Procesador IBM Gekko.
- Velocidad de reloj de 400 Mhz.
- Tecnología Copper (cobre) de 0.18 micras.

GRÁFICOS
- Chip personalizado diseñado por ArtX, Inc.
- Velocidad de reloj de 200 Mhz.
- Tecnología DRAM de 0.18 micras.

MEMORIA DEL SISTEMA
- Tecnología DRAM de alta velocidad.
- Anchura de banda de memoria de 3,2 GB/segundo.

SOPORTE DE SOFTWARE
- DVD con tecnología Matsushita.
- Protección mejorada contra la piratería.
- Rápido tiempo de acceso.

DECLARACIONES DE LAS "CABEZAS" DEL ACUERDO

▶ **Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América:** "El continuo compromiso de Nintendo ha sido ofrecer a los desarrolladores de juegos tecnologías líderes. El nuevo chip basado en la tecnología Copper sigue esa tendencia más que nunca".

▶ **John Kelly, Director General de la división de microelectrónica de IBM:** "No hay muchas compañías que puedan enfrentarse a estos desafíos. Nosotros tenemos la tecnología, y la experiencia en el diseño y fabricación necesarias para desarrollar y ofrecer soluciones personalizadas a nuestros clientes".

▶ **Chris Stamper, Presidente de RARE:** "El diseño de juegos es un proceso en constante cambio y este chip, con su velocidad e impresionante flujo de datos, nos permitirá crear juegos aún más increíbles".

▶ **Shigeru Miyamoto, el gran gurú de Nintendo:** "En mi mente siempre me había imaginado cómo sería un juego como Zelda, y con Nintendo 64 fui capaz de crearlo. Ahora, con el procesador Gekko, veo una nueva oportunidad de llevar el diseño de juegos a un nuevo nivel".

FUE NOTICIA DE PORTADA



IBM plays major role with next Nintendo

By Mike Snider
USA TODAY

LOS ANGELES — IBM and Matsushita will join Nintendo in developing its next-generation video game system, which will come armed with superior graphics and DVD capabilities when it arrives for the 2000 holiday season.

The project, code-named Dolphin, will include a 400-megahertz PowerPC-based processor developed with IBM, a DVD drive from ... and a 3-D ...

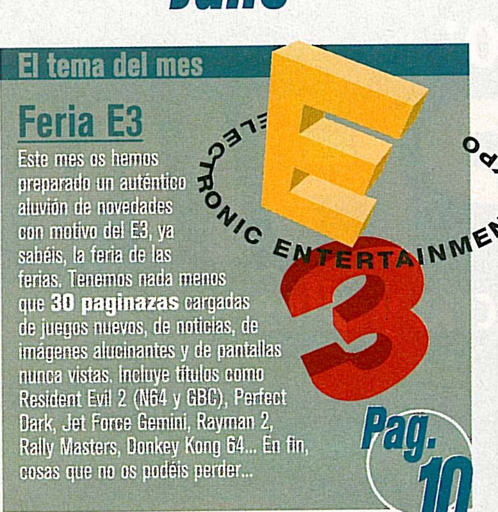
Al día siguiente de la presentación de Dolphin, el prestigioso diario americano, **USA Today**, recogía en portada el acontecimiento. En la noticia se recalcaba la importancia del acuerdo entre Nintendo e IBM y se detallaba el formidable potencial de la nueva consola. Y desde luego el periodista parecía bastante impresionado.

SUMARIO



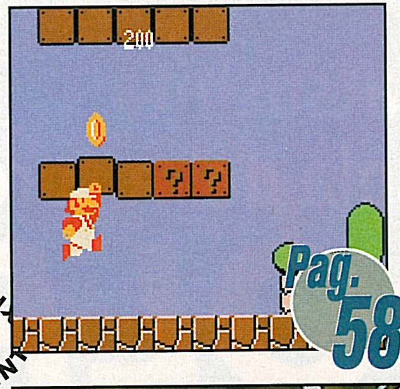
El tema del mes

Feria E3



Este mes os hemos preparado un auténtico aluvión de novedades con motivo del E3, ya sabéis, la feria de las ferias. Tenemos nada menos que **30 paginazas** cargadas de juegos nuevos, de noticias, de imágenes alucinantes y de pantallas nunca vistas. Incluye títulos como Resident Evil 2 (N64 y GBC), Perfect Dark, Jet Force Gemini, Rayman 2, Rally Masters, Donkey Kong 64... En fin, cosas que no os podéis perder...

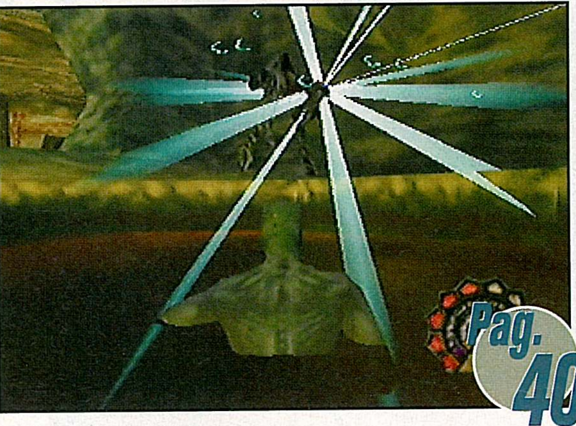
Pag. 10



Pag. 58

◄ Mario Bros. DX

La novedad estrella de Game Boy Color la protagoniza el inefable fontanero del bigote. El juego es una conversión perfecta del título de NES, incluyendo un montón de novedades y sorpresas. Si queréis saber más cosas...



Pag. 40

▲ ShadowMan

El terror llama a la puerta de Nintendo 64 con un juego simplemente alucinante. Por eso queremos presentároslo en varias entregas, para que no os perdáis ni el más mínimo detalle. Aquí va la primera.

Obélix ►

El galo gordinflón y su amigo Astérix se dan un paseo por Game Boy Color en busca de regalos para el César. Vamos, lo nunca visto, incluyendo unos gráficos alegres y detallados, una fórmula de juego de lo más simpático y un saborcillo a cómic de los que gustan a la afición. Todo vuestro, chavales.



Pag. 62



Pag. 79

◄ Zelda DX

Capítulo final de la guía de juego. Toca abrir la mazmorra oculta y despertar al pez del viento.



Pag. 48

▲ F-1 WGP II

Actualización del titulazo de Paradigm con los últimos datos llegados a nuestra redacción. Vistazo también a F-1 WGP de Game Boy Color.

El imprescindible

Star Wars: Episode 1: Racer



El primer juego de la trilogía aterriza en Nintendo 64 y nosotros publicamos la review en auténtica primicia. Claro que no contentos con puntuarlo, nos embarcamos en un comentario a fondo donde descubrirás los 14 primeros circuitos, detalles de los pilotos y encima los primeros trucos. No hay quien dé más.

Pag. 52



Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Javier Abad, Roberto Anguita, Héctor Domínguez, Jonathan Dómbriz, Rubén J. Navarro

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial: Mamen Perera
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

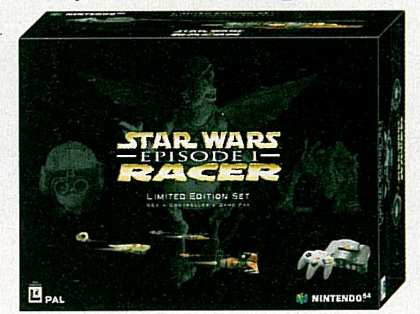
Mickey, próxima gran estrella de Nintendo

Disney y la Gran N han firmado un acuerdo para desarrollar varios títulos en N64 y Game Boy Color con Mickey y la familia Disney como protagonistas.

Será **RARE,** la otra gran estrella de Nintendo, la encargada de llevar a la práctica este atractivo acuerdo entre los dos gigantes del entretenimiento. Los primeros productos ya están perfilados. Habrá un título de **carreras con Mickey en GBC,** otro también de **carreras con la familia Disney en N64 y Game Boy Color,** y uno en plan **aventura** para los dos sistemas. Los tres aparecerán en campaña de navidades, pero de año en año: **1999, 2000 y 2001 respectivamente.**

Como parte del acuerdo, Disney Interactive se compromete a desarrollar varios juegos para Game Boy Color siguiendo una doble estrategia: por un lado **juegos especialmente enfocados al público femenino,** y por otro convirtiendo los próximos **lanzamientos en vídeo de su filial Buena Vista Home Entertainment.**

La sorpresa era el pack



Ya se ha descubierto el pastel, y mira por donde nos lo habíamos imaginado. La noticia bomba que se iba a publicar en el **Web de Nintendo España era el anuncio de un nuevo pack de Nintendo 64,** en este caso formando pareja con el esperadísimo **Star Wars Episode 1 RACER.** El precio de salida es de **25.990 ptas** y se ofrece en **edición limitada.**

¡¡Sega ficha por Game Boy Color!!

Increíble pero cierto. **Sega ha anunciado oficialmente su intención de desarrollar juegos para la Game Boy Color de Nintendo.** Su primera aportación será **«Sakura Wars»**, un RPG diseñado para Saturn que en Japón ha vendido ya más de 1.200.000 unidades. La pregunta inevitable es: **¿tendremos Sonic en GBC?**

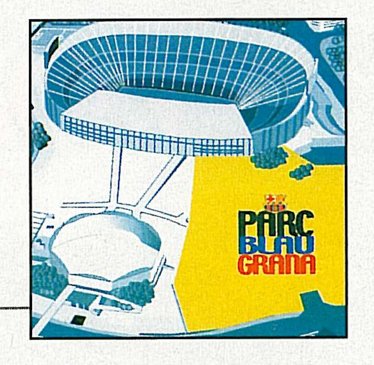
Otra de las compañías hasta ahora intocables, **NAMCO,** también ha metido el cuello en N64. La casa nipona ha preparado **«Ridge Racer 64»**, título que verá la luz en noviembre. Esperamos.

¡¡TERRIBLE DUDA!! ¿Qué pasa con «Resident Evil 2»?



A estas alturas aún no sabemos quién va a distribuir «Resident Evil 2» de Nintendo 64 en España. **Virgin,** la compañía que distribuye los juegos de Capcom, dice que ellos no. **Nintendo no sabe no contesta.** Y Capcom no suelta prenda. **¿Corremos el peligro de no disfrutar del juego en España?** Parece que su **probable alto precio** (recordamos que son 512 megas) está echando para atrás a todo el que se acerca a esta golosina. Veremos cómo se resuelve el problema, pero no pondríamos la mano en el fuego porque fuera a salir este año.

Ven con Nintendo a "El Parc"



"El Parc" es un recinto destinado al entretenimiento que ha montado el F.C.Barcelona en las instalaciones del Camp Nou. Y la noticia es que, entre otras actividades, "El Parc" contará con la presencia de **25 consolas Nintendo 64** con los mejores juegos a disposición de los visitantes. Será entre los días **19 de Junio y 15 de Agosto.** Si queréis más información, llamad al **Club Nintendo, tlf. 902 11 70 45.**

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	5	11. Donkey Kong Land 2	N	1
2. Super Mario Bros. DX	N	1	12. Shadowgate Classic	9	3
3. WarioLand 2	2	5	13. Obélix & Astérix	N	1
4. V-Rally GBC	3	4	14. ISS 99	10	2
5. Turok 2 =	4	8	15. Bugs Bunny Crazy Castle 3	N	1
6. Game & Watch Gallery 2	5	5	16. Hollywood Pinball	N	1
7. Bugs & Lola Bunny	6	7	17. Maya the Bee	N	1
8. Tetris DX =	7	6	18. Sylvester & Tweety	N	1
9. Super Mario Land 3	N	1	19. Street Fighter II	N	1
10. Lucky Luke	8	3	20. Quest for Camelot	N	1

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	8	11. Monaco GP2	13	2
2. Turok 2	=	9	12. Super Mario 64	11	29
3. Star Wars Episode 1 Racer	N	1	13. Rogue Squadron	12	6
4. Beetle Adventure Racing	3	3	14. Mario Party	9	3
5. GoldenEye 007	4	21	15. FIFA 99	14	5
6. Mario Kart 64	N	1	16. Castlevania 64	6	4
7. Duke Nukem Zero Hour	=	2	17. NBA Jam 99	=	7
8. F-1 World Grand Prix	=	10	18. ISS 98	15	10
9. V-Rally 99	5	8	19. F-Zero X =	18	8
10. Banjo-Kazooie	=	11	20. Micromachines 64 Turbo	16	5

¡¡2.000.000!!

Es la **cifra de Game Boy vendidas en España desde 1991.** Enhorabuena Nintendo. Y que siga contando...

¡Cómo mola la **serie** de dibujos de **Rayman!**



Finalmente asistimos durante el **E3 a la preview de la nueva serie de dibujos animados** protagonizada por Rayman y compañía. Y ríanse ustedes de Reeboot. La animación por ordenador ha dado el salto a un nuevo escalón, y ahí se enmarcan las aventuras de los personajes creados por **Michel Ancel** para **Ubi Soft.** Lo sentimos, **se estrena a finales del año que viene.** Pero bueno, aquí tenéis una imagen para que se os caiga la baba.



¡¡Los nuevos **colores** están aquí!!

Amarillo, verde kiwi, rojo chicle y azul. Ya podéis conseguir los nuevos modelos de Game Boy Color al mismo precio que sus hermanitas Purple y Clear Purple. Es decir, **12.990 ptas,** según la tienda donde compréis.

Los más vendidos en **España**

Nintendo 64

MARIO KART 64 (Players Choice)
GOLDENEYE 007 (Players Choice)
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
FIFA 99
F-1 WGP (Players Choice)
WAVE RACE 64 (Players Choice)
V-RALLY 99
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
BEETLE ADVENTURE RACING
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Game Boy

WARIOLAND 2 (Color)
LEGEND OF ZELDA DX (Color)
BUGS & LOLA BUNNY (Color)
GAME & WATCH GALLERY 2 (Color)
SYLVESTER & TWEETY (Color)
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 (Color)
SUPER MARIO LAND 2
SUPER MARIO LAND 3
QUEST FOR CAMELOT (Color)
Donkey Kong Land 2

(Datos: Mayo. Fuente: Centro Mail)

Más **tiendas**



Centro Mail ha abierto dos nuevas tiendas. Una en Sevilla, en el Centro Comercial Plaza de Armas (Plaza Legión S/N). Y otra en Ponferrada, en Dr. Fleming, 13.

Global Games tiene nuevos centros en Alzira (Valencia), en Mayor Santa Catalina, 22. Y en Vitoria, en Calle Basoa, 14.

Concurso : **MARIO PARTY** 100 Ganadores

Ganadores de Mario Party + Peluche Yoshi

Sergio Rodríguez Jiménez	Pontevedra
Alvaro García Rey	Asturias
Alejandro Anula Vinaches	Alicante
Salvador Bou Caballé	Barcelona
Rodrigo Argüelles Rodríguez	Pontevedra
Bruno Padín García	Madrid
Angel Morante Díaz	Madrid
Cristina Arjonilla Rodríguez	Barcelona
Begoña Blanco Blanco	Madrid
Alvaro Santisteban Diéguez	Madrid
Javier García Gil	Murcia
Miguel Monte Wong	Barcelona
Joaquín Ribas Abella	Barcelona
Pablo Martínez Grande	La Rioja
Carlos Pizarro Bravo	Madrid
Héctor Núñez Velacoracho	Madrid
José Gómez-Casero Marichal	Madrid
Ana Isabel Núñez Gavela	León
Miguel Hernández Cortázar	Madrid
Alejandro Pumariño Domínguez	La Coruña

Ganadores de un peluche Yoshi

Aldo Gomá Senpau	Barcelona
Vicente Lartiga Boluda	Valencia
Andrés García Martín	Segovia
Jesús María Zarzuelo Hernández	Valladolid
Daniel Barrio Herrería	Soria
Alberto Aguado López	Toledo
Marta Gascón Jiménez	Zaragoza
Javier Clares Molina	Almería
Inmaculada Fernández Limón	Ciudad Real
Miguel Angel Hernáiz Malla	Madrid
Gonzalo Vivero Sánchez	Madrid
Beatriz Cabrera	Madrid
Mikel Barrios Azkomaga	Guipúzcoa
Juan Luis Pérez López	Jaén
Miguel Rojo Nieto	Madrid
Mario Fernández Rodríguez	Madrid
Mikel Azcoaga Ibarra	Guipúzcoa
Miguel González Lekieffre	Granada
José Luis Eguizábal Calvo	La Rioja
Alejandro Menéndez Acebal	Madrid
Sonia Sánchez-Ríos Montalvo	Madrid
Daniel Parras Guzmán	Madrid
Eduardo Rubio Hernández	Madrid
Iñaki Sáinz Moreno	Navarra
Javier García Gómez	Palencia
Paco Padilla Ramos	Málaga
Pedro Pablo Brito Palmero	Las Palmas
Paloma Lugo Hernández	Tenerife
Juan Antonio Nieto	Madrid
Jon González Guerra	Madrid
Juan Antonio Abad González	Madrid
David Celiz Ratón	Cantabria
Alén Viñas Otero	Pontevedra
Juan Fidel Molina Pérez	Tenerife
Alvaro Lavers Hernández	Tenerife
Andrés Figueirido Rey	Pontevedra
Miguel Bernal Sabater	Murcia
Jairo Luis López	Asturias
Javier Arnau García	Teruel
Carlos Novillo Collado	Toledo
Francisco Chiclano Lucas	Murcia
Miguel Troncoso de Santiago	Pontevedra
Alberto Navarrete Martín	Teruel
Enrique González Tamayo	Vizcaya
Carlos Soto Serrano	Toledo
Alejandro Bacete Rivas	Sevilla
Vicente Ombuena González	Valencia
Alberto Cano Vilanova	Valencia
Rafael Darío Molina Pereira	Vizcaya
Fernando Carrión Asín	Zaragoza
Alejandro Santolaria Guadalupe	Zaragoza
Luis Amor Gómez	La Coruña
Luis García Molina	Badajoz
Tica Andreu Centelles	Castellón
Andrés Herreros Cabrera	Granada
Noel Madrid Lozano	Ciudad Real
Javier Martínez Moreno	Cuenca
Sergio Astorga Pantoja	Cádiz
Marc Tubella Domínguez	Gerona
Belén Roca Farreres	Lleida
David Pérez Padierna	León
Adrián Castillo Garrido	Málaga
Ana Belén Pousada Gómez	Lugo
Eduard Fraidias Boncompte	Lérida
Isaac Caro Herrera	Santander
Airam Vadillo Larios	Las Palmas
José Luis Satorres Ramis	Murcia
Irantzu Gilsanz Moro	Vizcaya
Víctor Paredes Amores	Barcelona
Jordi de Temple Sabater	Barcelona
Rubén Trejo García	Burgos
Jaume Blascos Gómez	Baleares
Francisco Dueñas Fernández	Córdoba
Javier Escoms Ginesta	Valencia
Sergio López Izquierdo	Toledo
Eduardo Castro Martínez	La Coruña
Pablo Fariña Alvarez	La Coruña
Miriam Llorente Clemente	Madrid
Aitor García Martínez	Vizcaya
Nerea Gómez Muñoz	Madrid

Nintendo con orejas

Por H o por B

Nadie hacía caso al irritable profesor. Algunos alumnos ni siquiera sabían que estaba dentro, y otros aseguraban que normalmente no había tanta gente en la panadería de la tía Eustaquia. Aún así, la clase magistral continuaba.

Gran N. Para ser un héroe de los videojuegos, queridos alumnos, hay que ser amable, humilde, amante de los niños...

Astérix. ¡Como Michael Jack...

Gran N. ¡PUES MIRA, NO! Ahora, por listos, ¡examen oral! A ver, Maya, dime cuál...

Maya (glisando de Re# a Si). ¡AAARGH!

Gran N (condescendiente). Tranquila, mujer, que no te voy a comer.

Maya. ¿Qué ? Es que me he sentado mal y me he clavado el aguijón en... en... aquí.

Willy (extasiado). ¡Nada! Te doy yo unas friegas con babas de saltamontes, aprovechando que ahora le cae a borbotones, y...

Flip (mirando al final de la espalda de Maya). ¡Sfffggghhsss! ¡NGAAAHHH!

Gran N. Dejad a la inocente abejita, lepidópteros degenerados.

Willy. Oiga, respecto a eso, sepa usted que pertenecemos al género de las plataformas y los puzzles a partes iguales. ¡Y además soy hymenóptero, so ignorante!

Gran N. ¿Ignorante yo? Fuera de clase. Los tres. A ver, Duke, nos vas a decir... pero, ¿¿qué haces con esa revista?!

Duke. Pues echar un ojo a las babies éstas, que no quiera usted ver cómo están de prominentes. Mire, mire...

Gran N. ¡Oh, qué agradable lencería luce la rub... Pero, ¿qué digo? Fuera de clase también, degen...¡cerdo inhumano!

Duke. ¿¡Dónde, dónde!?

Gran N. ¡Que te vayas! Mario, tú, que tienes experiencia, dinos cómo se llega a héroe de videojuegos.

Mario (con dejes de pregonero). Era una lluviosa tarde de Otoño del año del Señor de 1985. La tía Eustaquia había salido a buscar locales comerciales en venta, cuando recibí un anónimo firmado por los...

Gran N. Esto... ¡Oye, Mario!

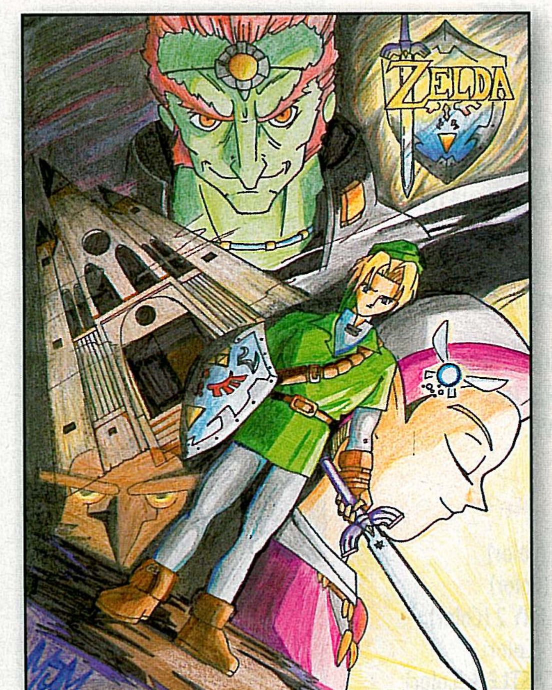
Mario....enemigos refritos, no entraba en nuestras cábalas. El inestimable apoyo de Paupérrimo "El derrochador" no nos ayudó en nada, tan inestimable fue, aunque...

Gran N (con suma delicadeza). Mario, es la hora del recreo. Vamos saliendo, ¿eh?

Mario. ¿Os vais?, ¿queréis a perder la oportunidad de escuchar mi última victoria en la batalla de GBC?

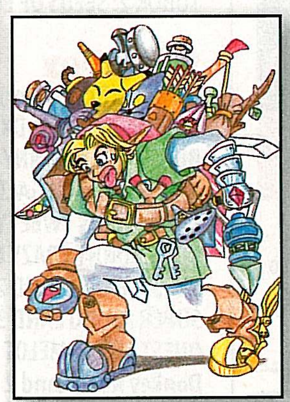
Eco. ...batalla de GBC?

Mario. ¡Niñatos imberbes!



Matías José Manteiga (La Coruña)

El tirón de Zelda sigue adelante. Tras meses y meses de recibir cientos de dibujos de Link, Zelda, Ganon y Navi (y decenas de ellos iguales, todo hay que decirlo), aún quedan personas, como Matías José Manteiga, con visiones distintas del universo creado por este titulón. Ahí tenéis un dibujo que reúne a todos los personajes importantes de Zelda con mucho arte. ¡Marchando un mando para La Coruña!



Imanol Trueba *(San Sebastián)*



Alberto Armero *(Albacete)*



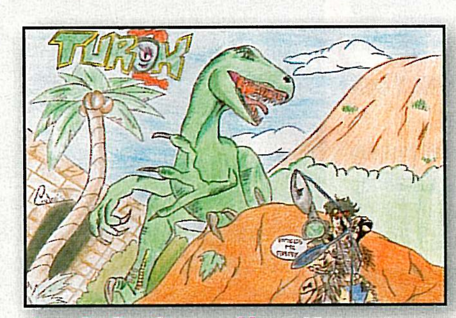
Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



Ariel F. Recoba *(Valencia)*

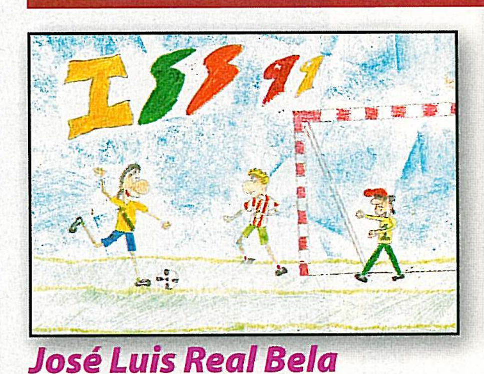


Andrés González *(Orense)*



Benjamín Rivas Ruiz *(Málaga)*

los más pequeños



José Luis Real Bela
9 años (Madrid)



José González
7 años (Madrid)



Cora Carrasco
8 años (Cuenca)

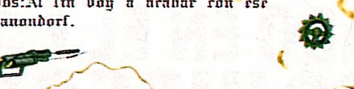
Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

a veces llegan cartas...

QUERIDO TUROK:

Soy tu amigo link. Me gustaria comprarte algunas de esas armas tan chulas que tienes.Me gustaria tener la pistolita, el pedazo bumerang con pinchos,el lanzallamas ese tan mono,el bonito lanzagranadas y el arco tek porque mi arco la verdad es una patata.Y ¿que te parece que te pague 3000 rupias?Bueno mandamelo todo por correo. Voy a ir tirando a la basura todas mis armas palateras. Hasta luego amigo

Pds:Al fin voy a acabar con ese ganondorf.



Desde Hyrule
Pablo Canela *(Gijón)*



¡Hoλα σ. ξξ ! :

Τοδοσ με ενχυεντραν μυψ αρχαιχα, ψα θυε νο με εντερο δελ πασο δελ τιεμπο, πορ εσο οσ εσχριβο εν γριεγο χυτρε. Λα σολυχιόν ιδεαλ πιενσο θυε σερία ποσεερ ϖυεστρο ρελοφ ψ ασί αχτυαλιζαρμε υν ποχο. Σιν μάσ, ψ εσπερανδο ϖυεστρα χομπασιόν (πορθυε τοδοσ σε διριγεν α μι χομο : ¡¡ εη ρετρασαδα !!) με δεσπιδο χον υν σνιφ.

Traducción:

¡Hola s. xx ! :

Todos me encuentran muy arcaica, ya que no me entero del paso del tiempo, por eso os escribo en griego cutre. La solución ideal pienso que sería poseer vuestro reloj y así actualizarme un poco. Sin más, y esperando vuestra compasión (porque todos se dirigen a mi como: ¡¡ eh retrasada !!) me despido con un snif.

Iluminadas
Iluminada Casal Balsa *(Lugo)*

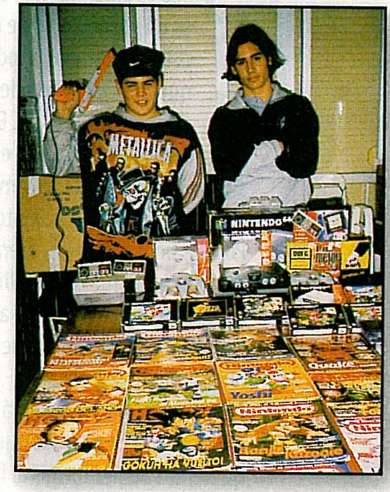
¡HOLA!, LECTORES DE NINTENDO ACCIÓN. SI VEIS A MI AMIGO ETHAN HUNT DECIRLE QUE TENGO UNA NUEVA MISIÓN PARA ÉL.
LA MISIÓN CONSISTE EN QUE CONSIGA QUE PUBLIQUEN MI CARTA EN LA REVISTA NINTENDO ACCIÓN Y CONSEGUIR UN RELOJ PARA MI.
SI LO VEIS DECIRLE QUE SE COMUNIQUE CONMIGO POR EL TELÉFONO: 000-111333.
ESTE MENSAJE SE AUTODESTRUIRÁ DENTRO DE 5 SEGUNDOS.

Imposibles
Carlos Soto *(Toledo)*

y a veces hasta fotos



Paco Gaita Sureda
(Palma de Mallorca)



Carlos y José Grúa
(Córdoba)



Pablo Miranzo Tejeda
(Cuenca)

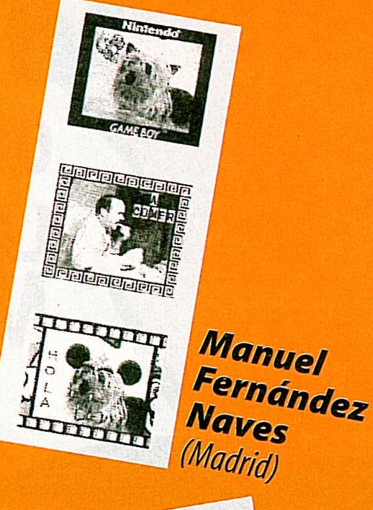


Enrique Rodríguez
(Barcelona)

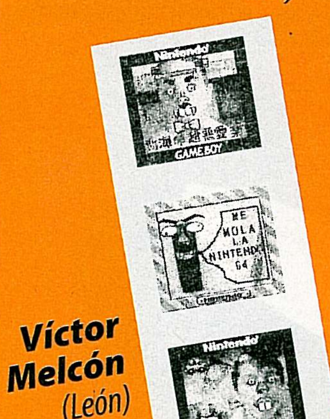
El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Manuel Fernández Naves
(Madrid)





Víctor Melcón
(León)









José María Recio Alférez
(Córdoba)

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

GUÍA PARA CONOCER LOS JUEGOS DE...

LA NUEVA GENERACIÓN

QUE SE HAN PRESENTADO EN EL E3, LA FERIA DE VIDEOJUEGOS MAS IMPORTANTE DEL MUNDO.

El E3 es algo más que una feria, es un espectáculo de luz, sonido, color y pantallas a todo trapo, que marca el verdadero inicio de cada temporada. Este año **tampoco ha defraudado** el show de shows, tanto por lo que vimos dentro como por lo que se presentó fuera. Porque sin ir más lejos, fuera, pero muy cerquita, fue donde Nintendo dio el banderazo de salida a su **Dolphin.** Ya hablaremos de eso, ahora seguid con el E3.

Y decíamos, el E3 es además una **cita ineludible** para los que queremos adelantarnos al futuro de los videojuegos. Y allí nos reunimos más de **55. 000 seres de 70 países diferentes,** ávidos de conocimientos, de nuevos juegos y de sorpresas. Y de todo tuvimos **cantidad y calidad,** lo suficiente de las dos como para dejar claro el buen momento que atraviesa la industria. Especialmente los usuarios de N64 y Game Boy Color pueden estar contentos. Prácticamente todas las compañías enseñaron cartuchos para una de las dos o ambas, ¡y qué cartuchos! Por poner un ejemplo que sirva para las dos consolas, nada mejor que **Resident Evil, sin duda uno de los juegos de la feria.** Aunque para tomarle el pulso al show, el mejor medidor fue el **macro-stand que montó la Gran N, con recinto propio para Star Wars: Episode 1: Racer, zona de Pokémon**, Perfect Dark, Donkey Kong, y hasta 100 monitores con todos los juegos de N64 que podían encontrarse en toda la feria.

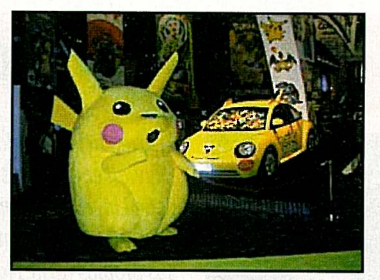

La animación fue constante en el macro-stand de Nintendo. Aquí cientos de visitantes rodean el Beetle amarillo de Pokémon.

A continuación vamos a ver lo que dio de sí esta feria, empezando por **algunas noticias y curiosidades, y después con los juegos.** Con los mejores que se presentaron, y con los que no pudo ver todo el mundo...





Los protagonistas de «Armorines» se alzaban en el perímetro del infranqueable stand de Acclaim.

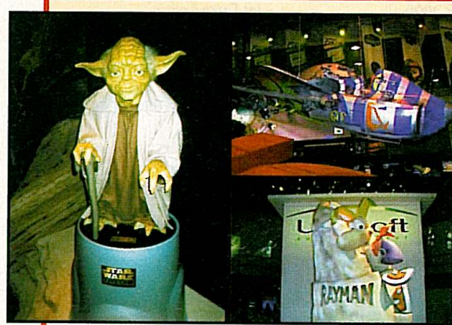


Pikachú se destapó como uno de los personajes más queridos por el público. Fue difícil pillarle sólo.

THQ DA QUE HABLAR

Triple anuncio por parte de THQ. El primero es que han llegado a un **acuerdo con la cadena televisiva MTV Sports** (dedicada a las retransmisiones de deportes de riesgo) para desarrollar y publicar juegos bajo esta licencia. Tranquilos, EA Sports, que la cosa irá más de deportes "extremos", con **juegos de skate y snowboarding.** El segundo anuncio, según informa *E3 ShowDaily*, es la **adquisición de la compañía Pacific Coast Power & Light** (creadores de «Road Rash 64»). Y la tercera noticia va también de acuerdos "peculiares", como el alcanzado con la **Asociación Profesional de Cowboys de Rodeo**, o con el campeón de motocross **Ricky Carmichel.** Originalidad ante todo.

LOS STANDS MÁS "MOVIDOS"



El stand de Nintendo arrasó en espectacularidad, con acento en Star Wars, Yoda y los Podracers.

En cada E3, **las compañías vuelven a rivalizar a la hora de diseñar sus stands.** No vale sólo con enseñar los juegos, hay que rodearlos de magia. Y cada año, más y mejor. **Nintendo** se está mostrando intratable en este terreno. Y en la edición 99 ha dado la campanada. Pero los demás no se quedaron atrás. **Capcom** fue también de los más visitados. Sus **Resident** tuvieron una enorme repercusión, tanto como para que no cupiera un alfiler en su stand. El de **UBI** nos llamó la atención por el Batmóvil que había a la entrada, y por el desfile de figuras de sus personajes típicos. Sobresaliente también para el de **Acclaim**, por sus juegos y porque sólo permitían la entrada al personal acreditado: disfrutamos de sus primicias con tranquilidad. Y mención especial para el de **Activision**, autobús de «Vigilante 8 II» incluido.

UBI FIRMA CON DISNEY INTERACTIVE

Aprovechando el marco del E3, Ubi Soft anunció su acuerdo con Disney Interactive para el **desarrollo, producción y distribución de varios juegos basados en personajes de la Disney.** El primer título aparecerá en el año 2000 y será una aventura protagonizada por el **pato Donald** que lucirá palmito en 3D, por primera vez en la historia, tanto en **Nintendo 64 como en Game Boy Color.** Yves Guillemot, CEO de Ubi Soft, manifestó estar encantado con el acuerdo y prometió **capturar en sus juegos las emociones, personalidad y carisma de los personajes Disney.**

NACE DOLPHIN, EL FUTURO DE NINTENDO

- *El acuerdo con IBM asciende a los 1.000 millones de dólares.*
- *La tecnología DVD de Matsushita podrá incorporarse próximamente a los DVD de última generación que aparezcan bajo el sello de Panasonic.*

Suena raro, pero uno de los días más esperados del E3 es precisamente el día antes. Porque justo el día previo a la feria, Nintendo reúne a los periodistas más prestigiosos del mundo y les muestra la línea de productos que va a lanzar durante el año y a veces, como esta edición, la línea del futuro. Y lo que son las cosas, de una simple declaración de intenciones, que es lo que se espera en estos casos, pasamos al bombazo directo de Dolphin, el nombre en clave de la próxima consola de Nintendo, y al desfile de características técnicas.



Los responsables de Nintendo América e IBM posan ante los periodistas del sector.

Dolphin nace con un pan bajo el brazo, creado por IBM. Un corazón en forma de procesador central, de **400 Mhz** y diseñado con **tecnología "Copper" (cobre) de 0.18 micras.** Según comentan los expertos, sólo **IBM posee la tecnología suficiente** para concebir y fabricar esta arquitectura, y tal como averiguamos, el chip se encuentra en su etapa final de desarrollo. Al **"Gekko"**, que es como se conoce el procesador, le acompañará un **chip gráfico diseñado por la compañía ART-X.** Liderada por el **Dr. Wei Yen**, el hombre que dio vida al procesador gráfico de la N64, en ART-X están "los mejores ingenieros gráficos del planeta"– declaró Howard Lincoln. Y todavía aguarda la traca final. **El soporte de software de Dolphin será el DVD.** Nintendo ha firmado un acuerdo con **Matsushita Electric** (más conocida por una de sus marcas, **Panasonic**), para que el gigante japonés desarrolle unidades para Dolphin. Su tecnología incorporará elementos específicos anti-piratería y proporcionará el **rápido tiempo de acceso de un cartucho de silicio,** pero eliminando las desventajas en tiempo y costes de producción. Nintendo anunció también que la tecnología Dolphin se integrará en futuros soportes DVD de Matsushita, lo que significa que también podremos jugar con los discos de Dolphin en los DVD de última generación que aparezcan bajo el sello de Panasonic. ¿Y al revés, o sea ver películas y oír música en la consola de Nintendo? Bueno, eso está todavía por ver.



Dolphin fue la estrella de la presentación de Nintendo. Su apuesta técnica es fabulosa.

El proyecto Dolphin será una realidad para finales del año 2.000 en forma de lanzamiento simultáneo en todo el mundo. Según declaró Lincoln, "nuestra nueva Dolphin será **extremadamente poderosa, pero no cara.** Saldrá al mismo precio que el resto de consolas de videojuegos". Y concluyó: "Además estamos absolutamente confiados en que los gráficos de Dolphin igualarán o superarán cualquier cosa que nuestros amigos de SONY puedan hacer en PlayStation 2".



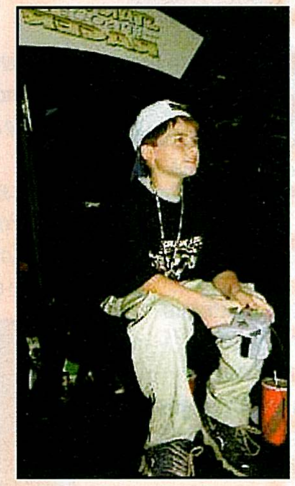
El fantástico Los Angeles Theatre sirvió de incomparable marco para la presentación.



ANAKIN SE LO PASÓ PIPA CON EL «RACER» DE N64



Jake Lloyd también fue la estrella invitada a la presentación de Nintendo.



*El joven actor que da vida a Anakin Skywalker en el Episodio 1 de Star Wars, **Jake Lloyd,** se dio una vuelta por el macro-stand de Nintendo para probar en sus propias carnes las delicias del Racer de N64. Claro que no era la primera vez que Jake le daba a esto de las carreras de Podracers, porque el **chavalín demostró una pericia supina desafiando a todo** el que quiso batirle.*

*La relación entre Jake y Nintendo parece de lo más cordial, de hecho nuestro amigo fue la **estrella invitada** a la presentación de producto que se marcó la Gran N en el bonito marco del "Los Angeles Theatre".*

NINTENDO ARRASA EN LOS "OSCAR" DEL ENTRETENIMIENTO

El "Variety Arts Theatre" de Los Angeles se vistió de *glamour* para recibir la **ceremonia de entrega de los Interactive Achievement Awards,** algo parecido a la fiesta de los Oscars cinematográficos que se celebra por segundo año consecutivo. Al amparo del E3, los miembros de la **Academia de Artes y Ciencias Interactivas** se reunieron para homenajear a los diseñadores y juegos del año en una fiesta a la que acudieron populares personajes de todas las escenas, como el boxeador Sugar Ray Leonard o el rapero Coolio. Y como sucediera el año pasado, **Nintendo fue de nuevo la gran triunfadora** gracias entre otros juegos a «Zelda» y «Banjo-Kazooie». A continuación encontraréis la relación de premios conseguidos por Nintendo. Y una para el futuro: a juzgar por lo que se vio en el E3, **la gran N repetirá el año que viene.**



SE LO LLEVA TODO
A Miyamoto ya no le caben los premios en las manitas. Desde que creó Zelda 64, antes incluso, le llueven estatuillas y galardones por todas partes. Se lo merece. Este tipo es un genio.

Premio Especial Diseño Interactivo: Legend of Zelda: Ocarina of Time
Premio Especial Ingeniería de Software: Legend of Zelda: Ocarina of Time
Premio Especial Desarrollo de Personajes o Argumento: Pokémon GB
Premio Especial Gráficos/Arte: Banjo-Kazooie
Juego Deportivo del Año para consolas: 1080º Snowboarding
Juego de Lucha del Año para consolas: WCW/nWo Revenge
Juego de Rol del Año para consolas: Legend of Zelda: Ocarina of Time
Juego de Acción del Año para consolas: Banjo-Kazooie
Juego de Aventuras del Año para consolas: Legend of Zelda: Ocarina of Time
Juego del Año (en todas las plataformas): Legend of Zelda: Ocarina of Time



Era inevitable. Si hay una entrega de premios y Zelda está por medio, no busquéis más: ya hay ganador, y si se descuidan deja a los demás sin nada. Zelda ha arrasado también entre los programadores.

EL JUEGO MÁS PREMIADO

LOS JUEGOS DE N64 y GBC QUE SE MOSTRARON EN EL E3

ACTIVISION
- Quake II
- A Bug´s Life
- Toy Story 2
- Tarzán GBC
- Vigilante 8: Second Offense
- X-Men
- Space Invaders

TITUS
- Blues Brothers 2000
- Roadsters
- Superman
- Xena Warrior Princess

KONAMI
- Goemon´s Great Adventure
- Hybrid Heaven
- Castlevania 64

GREMLIN
- Rally Masters
- Premier Manager 64

KEMCO
- Daikatana N64/GBC
- Top Gear Hyperbike
- Top Gear Rally 2
- Catwoman GBC
- Shadowgate Rising

KOEI
- Winback

VIDEOSYSTEM
- F-1 World Grand Prix II
- F-1 WGP GBC
- Harrier 2001

ELECTRONIC ARTS
- Knockout Kings 2000
- Tiger Woods Golf
- WWF Mayhem
- Hot Wheels

LEGO MEDIA
- Lego Racers

ACCLAIM
- Armorines
- NBA Jam 2000
- World Soccer
- Re-Volt
- NFL QBC 2000
- WWF Attitude N64/GBC
- Jeremy McGrath Supercross
- Shadowman

UBI SOFT
- Rayman 2
- Tonic Trouble
- Wild Waters Extreme

ATLUS
- Revelations N64/GBC
- Snowboard Kids 2

THQ
- Nuclear Strike
- Road Rash 64
- World League Soccer
- Rugrats: Scavenger Hunt

MIDWAY
- World Driver Championship
- Mortal Kombat Special Forces
- Gauntlet Legends
- Paperboy 3-D
- Hydro Thunder
- Ready to Rumble Boxing

GTI
- Duke Nukem: Zero Hour
- 40 Winks

INFOGRAMES
- Looney Tunes Space Race
- Duck Dodgers

NINTENDO
- NBA Courtside 2
- Ken Griffey Slugfest
- Excitebike 64
- Mini-Racers
- Mario Golf
- Donkey Kong 64
- Jet Force Gemini
- Perfect Dark
- Star Wars Episode 1:Racer
- Starcraft
- Command & Conquer 3D
- Mario Artist
- New Tetris
- Super Smash Bros
- Eternal Darkness
- Pokémon Pinball GBC
- Conker Pocket Tales GBC
- Krystalis GBC
- NBA Courtside 3 on 3 Challenge GBC
- Super Mario Bros. DX GBC
- R-Type DX GBC

NAMCO
- Pac-Man Special Color Edition GBC
- MS Pac-Man Special Color Edition GBC

THE 3DO COMPANY
- Army Men Sarge´s Heroes
- Battletanx 2

RED STORM ENT.
- Tom Clancy´s Rainbow Six

TAKETWO INT.
- Monster Truck Madness
- Earthworm Jim 3-D
- In-Fisherman Bass Hunter

CRAVE ENT.
- Fighting Force 64
- Harvest Moon 64/GBC
- Godzilla GBC
- Babe & Friends GBC
- Earthworm Jim GBC
- Asteroids N64/GBC
- GEX 3
- Battlezone 64
- Caesars Palace 64



POKÉMON

El gran superventas de Nintendo

La fiebre Pokémon avanza imparable en Japón y Estados Unidos, donde la **cifra de cartuchos vendidos se eleva a casi 17 millones,** y promete instalarse en España con similar fuerza. Todo el mundo adora a «Pokémon». Los chavales americanos han escrito cartas al mismísimo Clinton contándoles que es su programa de dibujos favorito de la tele, además es el cartucho de Game Boy más rápidamente vendido de la historia, el que más dinero ha generado... ¿Dónde está la clave de este fenómeno? El gancho está en **"coleccionar" Pokémon.** El cartucho te propone el desafío de encontrarlos, entrenarlos a base de fogosas batallas RPG y coleccionarlos. Puedes además intercambiarlos con tus amigos para tenerlos todos. Pues bien, la locura se instalará a **España entre septiembre y octubre.** Y promete arrasar.

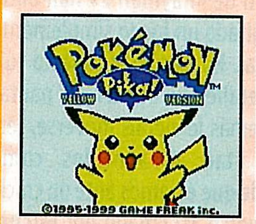
POKÉMON SNAP





*Viaja a la isla Pokémon y **toma fotografías de estos monstruos** en su hábitat natural. Este «Snap» es uno de esos juegos exóticos que gustan tanto a los nipones. Moda Pokémon, ya sabéis.*

POKÉMON YELLOW



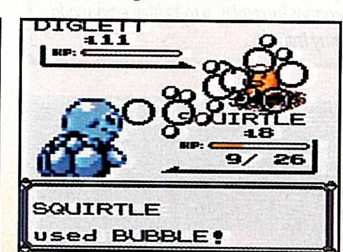




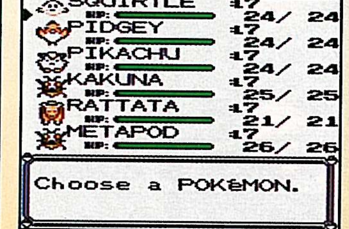
***Sale en septiembre en USA para Game Boy,** y es seguro el siguiente éxito en la escala de ídems que marca Pokémon. Su esquema de juego será muy parecido al de las versiones Blue y Red, sólo que incluirá características especiales (entre ellas utilizar la Game Boy Printer) y un buen número de nuevos monstruos. Habrá que esperar todavía un poco para que salga en España.*

POKÉMON BLUE/RED

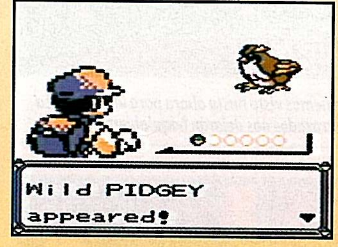






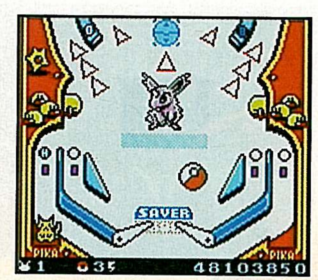






*El original. El «Pokémon» que saldrá en España en septiembre, con sus dos cartuchos (Blue/Red). «Pokémon» propone tres objetivos: **encontrar a los Pokémon (hay 150 especies), entrenarlos** para ser el mejor entrenador del mundo, **y coleccionarlos.** Además, puedes intercambiar Pokémon con tus amigos vía cable link. Y los textos estarán en castellano.*

POKÉMON PINBALL









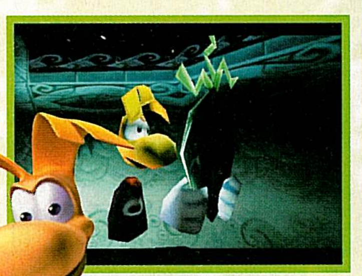
*Pokémon abraza la pinballmanía con un cartucho altamente jugable en el que el objetivo final es **recoger pokémon,** claro. Hasta 150 en las dos tablas (blue y red) que incluye. Otra gracia es que viene con **Rumble** de serie, y es compatible GB/GBC.*



RAYMAN 2

Por fin, Rayman ha cogido la forma

SECUENCIAS DE CINE





*«Rayman 2» **conseguirá transmitirnos una sensación de cine** que impresionará desde el principio, con las secuencias iniciales en las que conoceremos al personaje y nos empaparemos de la historia. Después, a lo largo del juego nos salpicarán escenas del mismo tono, cargadas de magia y espectaculares animaciones. Se nos presentarán nuevos personajes, escenarios increíbles, y todo bien empapado de diversión y un sentido del humor muy francés...*

Dos años de desarrollo y un equipo de 100 personas volcado en la creación de «Rayman 2» han dado como resultado un juego simplemente excepcional. No es sólo el aspecto cuidado al detalle que ofrecen las pantallas, si además le vierais moverse, terminaríais tan convencidos como nosotros de que estamos ante un crack.

El universo 3D creado por **Michel Ancel** no sería nada sin el pedazo de aventura que se esconde detrás. Un cartucho que promete **más de 40 horas de jugabilidad,** que se sucederán entre bosques enormes, cataratas, rocas y acantilados, cuevas terroríficas, rutas secretas y mundos ocultos al amparo de un simpático personaje dotado para realizar casi cualquier tipo de movimiento. Si no fallan los cálculos, tendremos a Rayman entre nosotros dentro de un par de meses. A partir de ese momento, no podremos vivir sin él.



El diseño gráfico de «Rayman 2» superará a todo lo que hemos visto hasta ahora para la consola. La variedad de escenarios y el gusto (y arte) con que están trazados nos dejarán boquiabiertos.



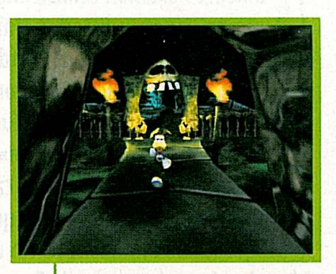


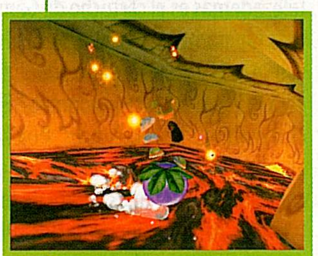


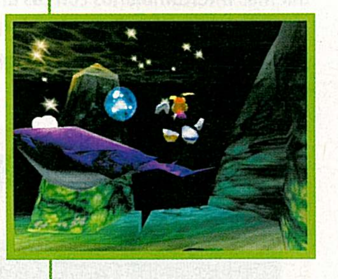




Probaremos todo tipo de medios de transporte. Desde el vuelo libre al misil estilo rodeo, la serpiente ski de agua o el barril con piernas.







Uno de los aspectos más destacados será la variedad de acciones que podrá realizar nuestro personaje. Aquí le vemos nada que te nada.

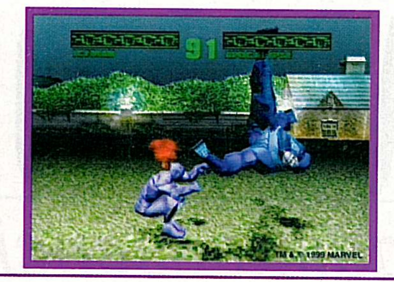
LA FICHA

Compañía: UBI SOFT
Desarrollo: UBI SOFT
Género: AVENTURA-PLAT.
Fecha: AGOSTO 1999

- La primera impresión es que estamos ante una obra de arte del diseño 3D.
- Destaca también la gama de movimientos que es capaz de realizar nuestro Rayman.



X-MEN



LA FICHA

Compañía: ACTIVISION
Desarrollo: SYROX
Género: LUCHA
Fecha: FEBRERO 2000

- Es la primera vez que los X-Men protagonizan un juego de lucha en Nintendo 64.
- El esquema de juego promete ser sencillo pero increíblemente espectacular.

Siente y lucha como uno de ellos

Los X-Men, la patrulla de héroes más prestigiosa del cómic mundial, **se estrena en las peleas 3D** de la mano de Activision. Y lo hace con un arcade **visualmente brillante** dotado de un **revolucionario motor de lucha.** Los **13 personajes** que participan en el torneo aparecerán enormes y bien animados en pantalla. Los espectaculares golpes y el movimiento dinámico de la cámara redondearán la faena.



El sistema de juego seguirá la línea de los archiconocidos Street Fighter, con golpes y ataques sencillos de ejecutar, y muy jugable.



Nos meteremos en la piel de los componentes más emblemáticos de los X-Men, como Wolverine, Storm o la Bestia.



El diseño de los personajes será completamente poligonal, y los escenarios estarán en 3D modelado en tiempo real.

LA FICHA

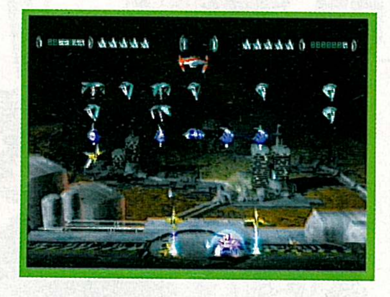
Compañía: ACTIVISION
Desarrollo: Z-AXIS
Género: ARCADE
Fecha: NOVIEMBRE 1999

- Los forofos de los clásicos están de enhorabuena, y los que no lo seáis tanto, con este juego podéis empaparos de toda una filosofía: la del matamarcianos. ¡Larga vida!

SPACE INVADERS

Los marcianitos de toda la vida

El **ultra-adictivo "shooter"** que cautivó a una generación de jugones está dispuesto a dar de nuevo guerra en Nintendo 64. La Guerra de los Mundos, para ser precisos. Con la **filosofía divertida de siempre, pero los toques "tecnológicos"** del momento. Tú controlas la navecita de abajo y debes enfrentarte a lo que cae de arriba, o sea 20 tipos de enemigos en 10 mundos, cada uno con su propio escenario renderizado. Simple y directo.







Vuelven los viejos tiempos, sólo que con el look del presente. Lo que ves es el «Space Invaders» de toda la vida, eso sí, con gráficos renderizaditos y nuevos enemigos más espectaculares.

STARCRAFT



La otra Guerra de las Galaxias

Tres razas muy diferentes entre sí se enfrentan por el dominio de la galaxia en este **"superventas" de PC** que llega a N64 de la mano de Mass Media y Blizzard. Para la ocasión, se han **rediseñado los escenarios** y se han incluido un total de **50 misiones.** Cada una se jugará de forma diferente en función de la raza que hayamos elegido. Gráficos de buena calidad y un sistema de inteligencia artificial ajustadísimo completarán este asalto estratégico a Nintendo 64.



La calidad gráfica de esta versión será sorprendentemente alta. Incluso utilizará los 4Mb de memoria extra.

LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: MASS MEDIA
Género: ESTRATEGIA
Fecha: OCTUBRE 1999

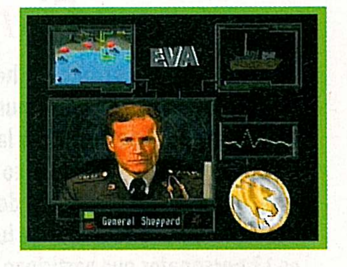
- Los escenarios han sido rediseñados en exclusiva para esta versión.
- El argumento que hay detrás es casi tan bueno como la forma de llevarlo a la pantalla.

COMMAND & CONQUER

La quintaesencia de la estrategia


Elige bando y prepárate a cumplir la misión. Puede ser un ataque devastador contra el enemigo, o una simple incursión en sus minas. Sea como fuera, no olvidarás fácilmente tu incursión en la estrategia.

Command and Conquer ha fascinado durante años a los jugadores de PC. Ahora es el turno de igualar esta pasión entre los usuarios de N64. La fórmula mágica se llama **estrategia en tiempo real.** Menos avanzada que la de «Starcraft», y por tanto más apta para jugones que empiezan en estas lides. Westwood, papás de la versión PC, han planteado un **rediseño de fuerzas y escenarios.** Puedes jugar con la GDI, los buenos, o con los NOD, que quieren conquistarlo todo. Deberás construir bases, armar a los comandos y desarrollar tecnologías para controlar la Tierra. Estés en el bando que estés, encontrarás todas las misiones que en PC más algunas nuevas diseñadas para la consola. Utilizará el expansion Pak y un sistema de sonido revolucionario.



LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: WESTWOOD
Género: ESTRATEGIA
Fecha: AGOSTO 1999

- Es un buen inicio para principiantes. Un fenomenal juego de estrategia que se rige con normas sencillas y fáciles de entender.
- Añade misiones exclusivas para Nintendo 64.

SUPER SMASH BROS



Y ahora se parten la cara

La feliz noticia con este originalísimo juego de lucha es que finalmente lo vamos a tener en España. Tras su exitoso lanzamiento en Japón y USA, Nintendo ha decidido lanzarlo a finales de este año. La alegría es además completa porque el **juego es de los que rompen moldes.** Y si no te lo crees, echa un ojo a los luchadores, nada menos que **los personajes más famosos de la gran N,** ocho en principio, que la emprenden a tortas con mucha simpatía. Y no te pierdas después la mecánica, porque para vencer en estos peculiares combates deberás arrojar al rival del escenario. Pero antes habrá que conseguir que su contador de golpes suba lo suficiente como para que no pueda reaccionar. En fin ,que si siempre has querido ver a Mario peleándose con Yoshi aquí tienes tu oportunidad.

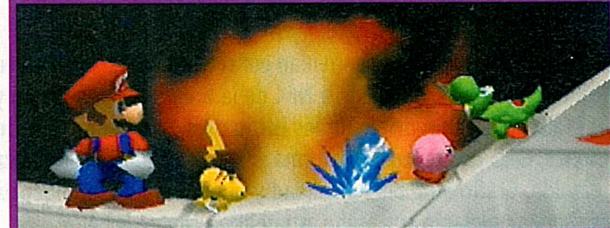
LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: HAL
Género: LUCHA
Fecha: DICIEMBRE 1999

- El sistema de juego es tan original como peculiar. ¿Arrojar al rival del escenario?
- Jugamos con las estrellas de Nintendo.
- Fondos 2D para personajes 3D.






La magia de los "chicos" Nintendo ha sido captada a las mil maravillas. Lo chocante es verlos cascarse. ¡Ay, que duele!



MINIRACERS

Velocidad radiocontrolada

Fue una de las **sorpresas** de la feria en la órbita Nintendo. Una de las agradables, porque este «Miniracers» nos pareció de lo más **jugable e interesante.** Protagonizan la acción coches radiocontrolados, divididos en modelos de **carretera o de "off-road"**, circulando a toda mecha por diferentes recorridos en variadísimos entornos. La vista de juego es **isométrica** y los gráficos tienen un **diseño vivo y alegre.**





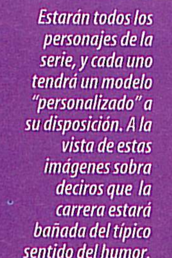
La fórmula de juego recuerda muchísimo a Micromachines, aunque la estética está mucho más cuidada en éste.

LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: LOOKING GLASS
Género: CARRERAS
Fecha: NO DISPONIBLE

- Está de moda jugar con estos pequeños coches radiocontrolados. Este «Miniracers» destaca además por su jugabilidad y estética.





Estarán todos los personajes de la serie, y cada uno tendrá un modelo "personalizado" a su disposición. A la vista de estas imágenes sobra deciros que la carrera estará bañada del típico sentido del humor.



SOUTH PARK RALLY

LA FICHA

Compañía: ACCLAIM
Desarrollo: IGUANA
Género: CARRERAS
Fecha: OTOÑO 1999

- ¿Un juego de coches con los personajes de South Park? ¡Menuda idea!



Estos tíos conducen como locos

Los peculiares protagonistas de «South Park» se embarcan ahora en la **carrera más loca** del siglo. Idea de Acclaim. Las mismas calles que habéis recorrido cascando pavos sirven ahora de improvisado circuito de carreras. Cada personaje tendrá su propio bólido y ya ves de qué estilo, en plan cochecitos de pedales de cuando éramos pequeños. Habrá **múltiples circuitos, un montón de vehículos diferentes y por encima la indiscutible personalidad** de estos tipos.

IN THE ZONE 2000

LA FICHA

Compañía: KONAMI
Desarrollo: KONAMI
Género: DEPORTES
Fecha: NOVIEMBRE 1999

- 29 equipos, 300 jugadores reales...
- Pretende ser el basket más real. Por eso se está cuidando especialmente el diseño de las animaciones y la ambientación.

La NBA del próximo milenio

El nuevo basket de Konami promete tocar la realidad con los dedos de los **300 jugadores reales** que incluirá. Por eso han utilizado un sistema ultra-realista de motion capture para las animaciones, y por eso van a reproducir la **atmósfera** de los partidos más trepidantes de la NBA. Estarán los 29 equipos con todas las licencias, y no faltarán a la cita los típicos **concursos de mates y triples.**



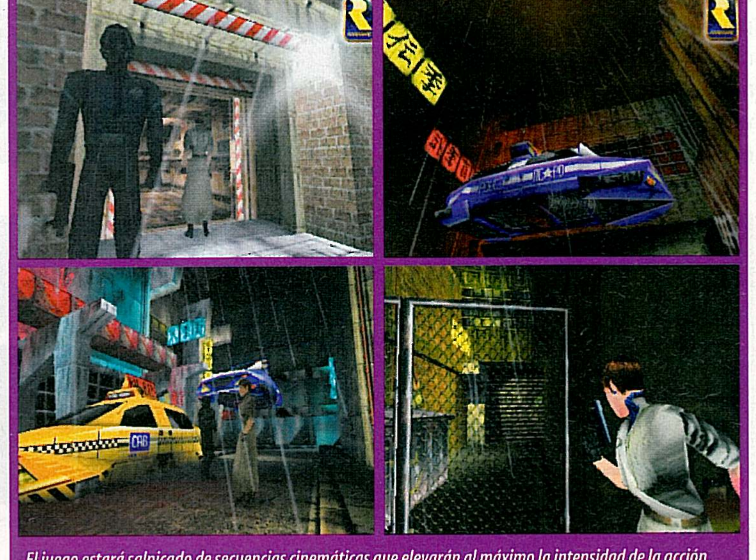




PERFECT DARK

La gran aventura del milenio

Se acerca el gran momento. Todo está listo para saborear la última gran aventura del milenio, que cómo no, sale de las manos de Rare y estará sólo en Nintendo 64. «Perfect Dark» nos pone en el papel de **Joanna Dark,** agente secreto de élite, para embarcarnos en una misión de gran atractivo: **aventura de acción 3D, en primera persona, inteligente, gráficamente perfecta, de guión de cine de espías,** y tan peligrosa como emocionante: una conspiración alienígena, complejos objetivos por resolver, intrincados pasillos, muchas armas, habilidad, paciencia y estrategia... Todo ello rodeado por el engine de «GoldenEye» multiplicado por la nueva tecnología gráfica y sonora creada por RARE... ¿y en español?

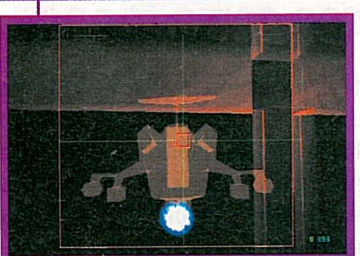


El juego estará salpicado de secuencias cinemáticas que elevarán al máximo la intensidad de la acción. Y no sólo servirán de presentación a los diferentes niveles que vayamos abriendo, sino que además nos permitirán conocer a Joanna Dark en su salsa, sumergirnos en los escenarios, que ya veis que son alucinantes, y gozar de la nueva tecnología diseñada por RARE para crear efectos de luz.





La intuición y el instinto serán las armas más potentes que podrás utilizar en «Perfect Dark». Si no piensas rápido, acabarás como ése de ahí en un abrir y cerrar de ojos.

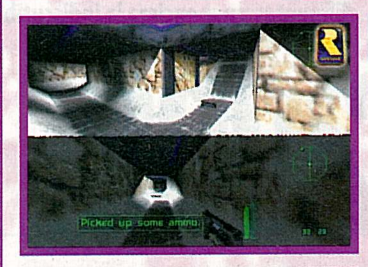






Rare ha utilizado dos tecnologías propias ("Rare Surround" y "Acoustic Shadowing Technology") para crear la ambientación perfecta. Y por atmósfera no será...

¡QUÉ HACE TU CARA AHÍ!









*El modo multijugador romperá todos los esquemas. No sólo tendréis **mil posibilidades de configurar el versus, sino que además podréis entrenar a los "hombrecitos grises"** -hay uno por jugador- para que colaboren con cada uno de vosotros durante la partida. Pero lo mejor será que **podremos ponerle nuestra cara al personaje** que queramos. Pronto os daremos más información, pero la "movida" tendrá que ver con el **GB Pak y la Game Boy Camera...***



Joanna Dark, hermosa y joven agente secreto, se enfrenta a la arriesgada misión de rescatar a un científico secuestrado por la malvada corporación dataDyne.

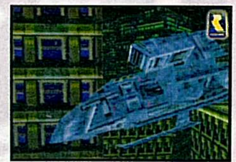
LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: RARE
Género: AVENTURA 3D
Fecha: DICIEMBRE 1999

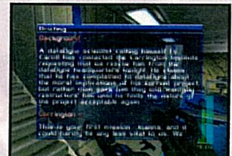
- El guión cinematográfico mantendrá la tensión desde el primer momento de juego.
- La ambientación será fantástica, gracias al nuevo engine de sonido creado por RARE. Y todos atentos que podría estar en castellano...



EL GUIÓN PERFECTO





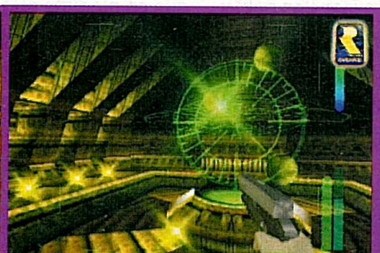



*El argumento parece escrito por uno de esos **"best-sellers" de espías,** como Tom Clancy o Frederick Forsyth. Combina la mejor **ciencia-ficción con las tramas de espionaje** y consigue sumergir al jugador desde el inicio. Hay complejos objetivos en cada misión, muchos "gadgets" de las pelis de espías y una tarea común a todas las fases: desembarazarnos de los chicos malos.*



El juego irá destinado a una audiencia más adulta. Aunque los enemigos serán alienígenas, y no humanos, ellos también han sufrido unas cuantas bajas.





Lo que empieza siendo una simple misión de reconocimiento termina convirtiéndose en una conspiración que amenaza con destruir a la raza humana. Joanna Dark comienza su aventura en los intrincados pasillos de un rascacielos de Chicago para terminar en el mismísimo corazón de la base alienígena, situada en lo más profundo del Pacífico. Como veis, cada escenario ha sido ambientado al detalle: efectos, luces, incluso el lenguaje y los iconos variarán según donde nos encontremos.

READY TO RUMBLE

El boxeo más divertido

No será un boxeo típico, eso seguro. Empezando por el look de los **20 boxeadores** que podremos elegir y terminando por la **ilimitada gama de movimientos** que lucirá cada uno, decididamente el de Midway no será un juego de boxeo a la usanza clásica.

Ya en las primeras imágenes se deja observar que ring y luchadores aparecen en **perfecto 3D,** con todas las posibilidades de acción; después llaman la atención el **tamaño y aspecto** de los contendientes: renders a tope y **mucha gracia** para el diseño que viene en talla XL. Lo que no podéis ver pero es la monda son los **golpes.** Tan reales y bien animados que casi se saldrán de pantalla. Y para los que no quieran participar, **modo manager** al canto, con objetivo entrenar a los púgiles y ganar dinerito.

LA FICHA

Compañía: MIDWAY
Desarrollo: MIDWAY
Género: DEPORTES
Fecha: OTOÑO 1999

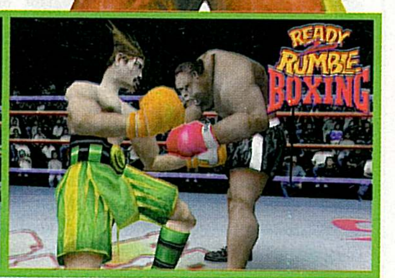
- Un boxeo especial y atípico: bien hecho, bien concebido, con golpes realistas, y por encima de todo un sentido del humor hipercachondo.



El look de los luchadores está cargado de sentido del humor. Y también los golpes, la forma de encajarlos, los movimientos...





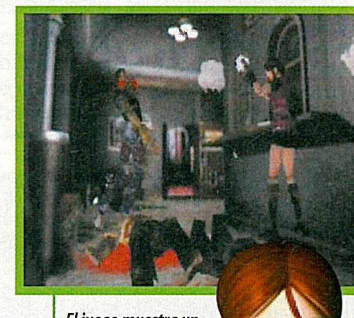


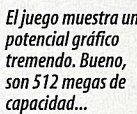
RESIDENT EVIL

El juego que todos esperábamos

Es dos ves **más grande que Zelda** (512 megas de memoria). Se ha desarrollado un **nuevo engine (K/OS) para darle vida,** se ha invertido cerca de 1 millón de dólares para desarrollar la **tecnología de las secuencias FMV de la intro y del final,** ofrece los gráficos más alucinantes jamás vistos en esta consola (soporta los 4MB del expansion pak) y por si faltaba algo, permite jugar dos aventuras diferentes según el protagonista que elijamos. Ha costado pero ya está aquí. Se llama «Resident Evil 2», señores, y nosotros lo hemos visto vivito y coleando, en el E3. Parece que aún no en plenitud de condiciones, pero sí luciendo gráficos estroboscópicos, de una nitidez, brillo y definición alucinantes. Es lo que todos esperábamos, y más. Porque hay un **nuevo arsenal de armas,** porque se han introducido **nuevos y más poderosos enemigos,** porque hay más puzzles y minijuegos que en ninguna otra versión, y porque, esa es la nuestra, se han eliminado los tiempos de carga.

No hay más que decir. Excepto que esperamos verlo cuanto antes por aquí.





El juego muestra un potencial gráfico tremendo. Bueno, son 512 megas de capacidad...

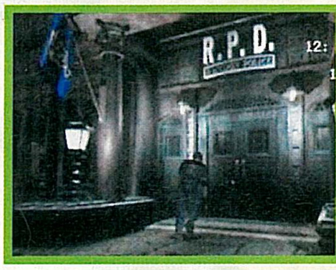


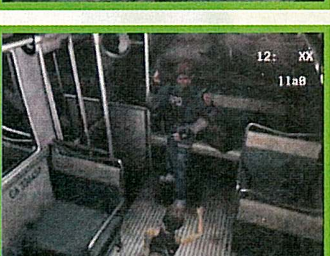


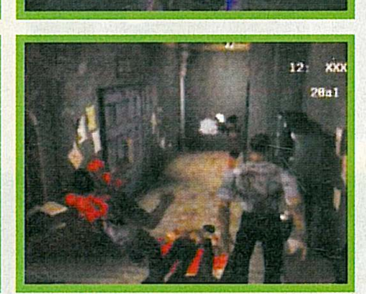




DOS RESIDENT EN UNO







Elige protagonista: Leon, el poli novato de Raccoon City, o Claire, la chavala que va en busca de su hermano. Y juega, adéntrate en los enormes y detallados escenarios 3D, lucha contra los zombies, resuelve los puzzles y, ***una vez que hayas completado el juego,*** *prepárate para lo mejor. Elige al otro personaje y vuelve a sumergirte con él.* ***Verás que no estás ante el mismo juego, y sobre todo, que las decisiones que hayas tomado antes, ahora afectan al desarrollo de la aventura.***

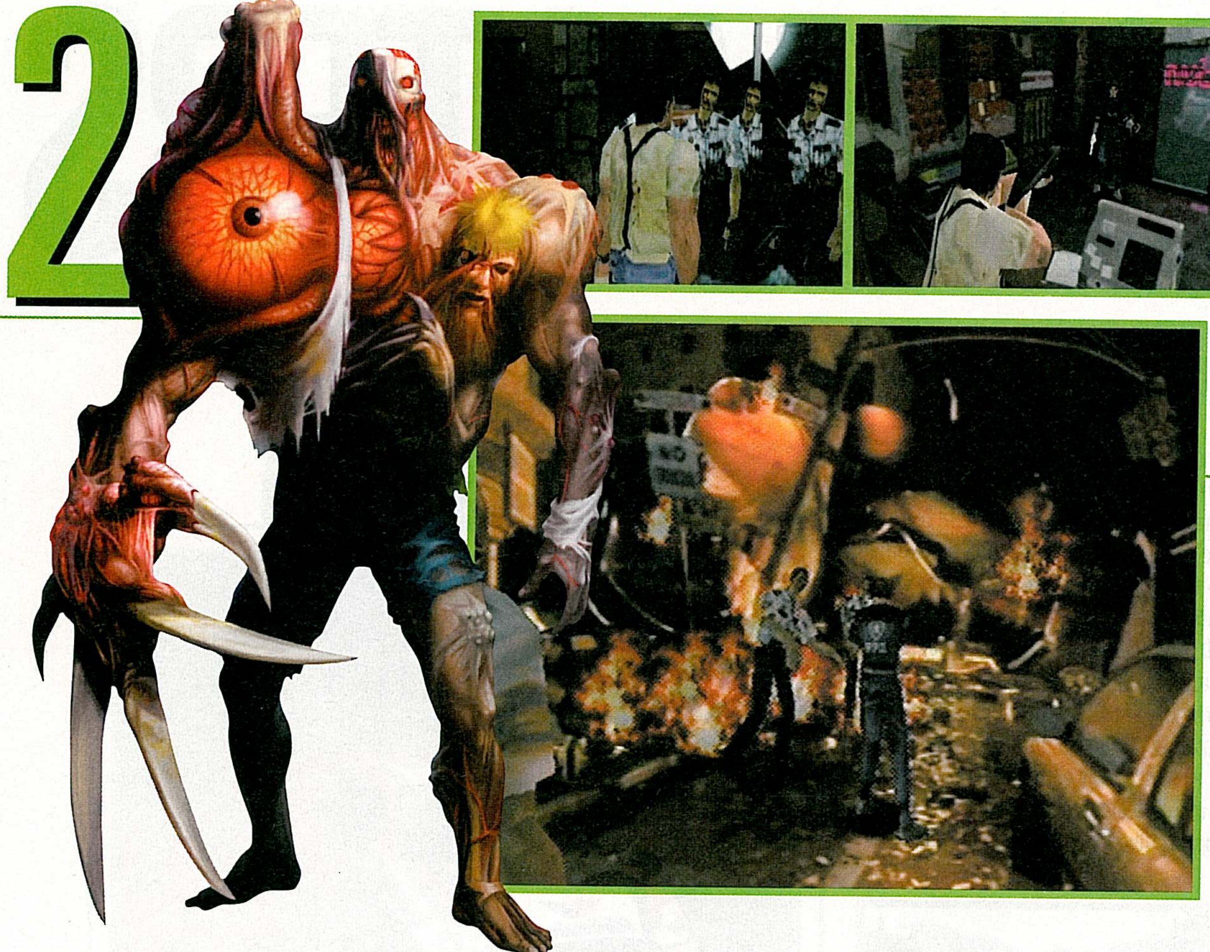


CLAIRE REDFIELD
La hermana del protagonista de la primera entrega llega a la ciudad para investigar su paradero. Pero primero encontrará a Leon Kennedy.

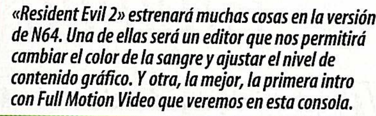
LEON KENNEDY
En su primer día de trabajo como policía se encuentra con una ciudad infestada de zombies. ¡A curtirse!



2



«Resident Evil 2» estrenará muchas cosas en la versión de N64. Una de ellas será un editor que nos permitirá cambiar el color de la sangre y ajustar el nivel de contenido gráfico. Y otra, la mejor, la primera intro con Full Motion Video que veremos en esta consola.



LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: ANGEL STUDIOS
Género: AVENTURA
Fecha: NO DISPONIBLE

• Con 512 megas, es el cartucho más grande desarrollado hasta el momento, y también el primero que incluye secuencias digitalizadas FMV en una intro que promete "infartos".

HYBRID HEAVEN

Impresionante y no es Metal Gear

Otro de los grandes que por fin ha dado señales de vida. Konami lo enseñaba "a puerta cerrada", y nosotros fuimos de los primeros en echarle el guante. La primera sorpresa fue cuando nos enteramos de que la **intro** (llenita de voces, por cierto) y el **desarrollo del juego cambiarían según jugáramos con el expansion pak o no**. Sin los 4MB, como lo probamos nosotros, los gráficos daban sensación de alta resolución y el movimiento, animación y atmósfera eran increíbles. La historia, muy en la línea del film «Desafío Total», con sueños, realidad y teatro mezclándose sin parar, redondeó la presentación. Aunque fue en la parte de las **escenas de lucha**, diseñadas en plan **RPG**, cuando alucinamos del todo. Sin duda estamos ante uno de los juegos del año, y por cierto, nada que ver con Metal Gear...



Las escenas de lucha tiran de menú, pero las animaciones son en tiempo real. Lo mejor de todo es que podremos ir adquiriendo nuevas habilidades a medida que ganemos combates. Incluso podremos llegar a ejecutar combos y fatalities.

El juego es una fenomenal aventura 3D que transcurre en una atmósfera agobiante. Más allá de la historia, el diseño y tamaño de los personajes os van a dejar boquiabiertos.

LA FICHA

Compañía: KONAMI
Desarrollo: KONAMI
Género: ACCIÓN-RPG
Fecha: SEPTIEMBRE 1999

• ¿Qué esperar? Sin duda un juego original. Técnicamente muy logrado, el argumento es de película y la mezcla de géneros (aventura-RPG-acción) le da una personalidad diferente.



RALLY MASTERS

Gremlin asalta el trono de la velocidad

Aquí está el **juego de velocidad más impresionante** que vimos en el E3. Ponernos a los mandos de «Rally Masters» fue una auténtica sorpresa para nosotros, tan agradable como para considerarlo el **juego de coches de la feria.** El juego está licenciado por el **"Michelín-Race of Champions",** la Carrera de Campeones que se disputa en **Gran Canaria** cuando finaliza cada temporada. Pero la "champions" será sólo uno de sus modos. Además ofrece **50 circuitos** en distintos escenarios y sobre diferentes superficies, **60 coches reales** hasta el último detalle (adhesivos, colores, motores, marcas...) y alrededor de **70 pilotos,** también con los nombres oficiales que enseguida reconoceremos. **Técnicamente es igual de impresionante. Los coches han sido renderizados** y aparecen nítidos y muy sólidos en pantalla. El tamaño y la **resolución son excelentes,** y el movimiento promete romper muchos esquemas. Además se han incluido efectos que harán más creíble la carrera: luces en tiempo real, derrapes con el polvo salpicando la pantalla...





Además de una perfecta reproducción del recorrido de Gran Canaria, «Rally Masters» presenta 50 circuitos (que se convierten en 386 si contamos modo reverse y distintas configuraciones atmosféricas, día y noche) y aproximadamente 60 coches diferentes. Los números cantan...

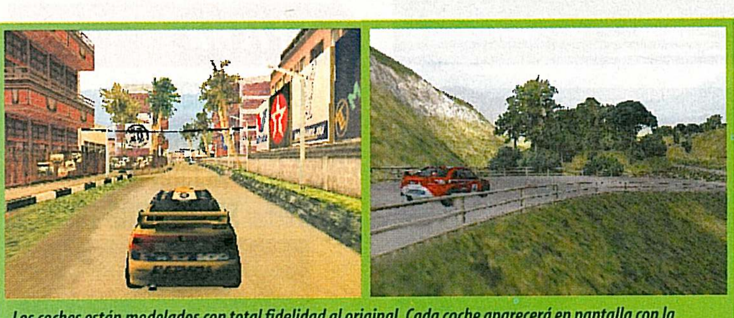
CARRERA DE CAMPEONES



*La **"Michelín-Race of Champions"** se disputa en la isla de **Gran Canaria** cuando ya ha acabado la temporada de Rallyes. **Enfrenta a los mejores pilotos,** que deben demostrar su valía en un circuito bastante complicado, con túneles, puentes, charcos, barro, saltos, en una carrera que se celebra a dos vueltas. Participan dos pilotos haciendo el mismo recorrido simultáneamente, con lo que la emoción se mantiene hasta el último instante. Bien, pues este Race of Champions será uno de los modos de juego de «Rally Masters», sin duda el más competitivo.*







Los coches están modelados con total fidelidad al original. Cada coche aparecerá en pantalla con la carrocería real y hasta con los adhesivos del sponsor correspondiente.









Los efectos serán muy reales y creíbles. Además, la definición del entorno gráfico se convertirá en una de las bazas de este juego, junto con la sensación de velocidad.

LA FICHA

Compañía: GREMLIN
Desarrollo: DIGITAL ILLUSIONS
Género: CARRERAS
Fecha: OCTUBRE 1999

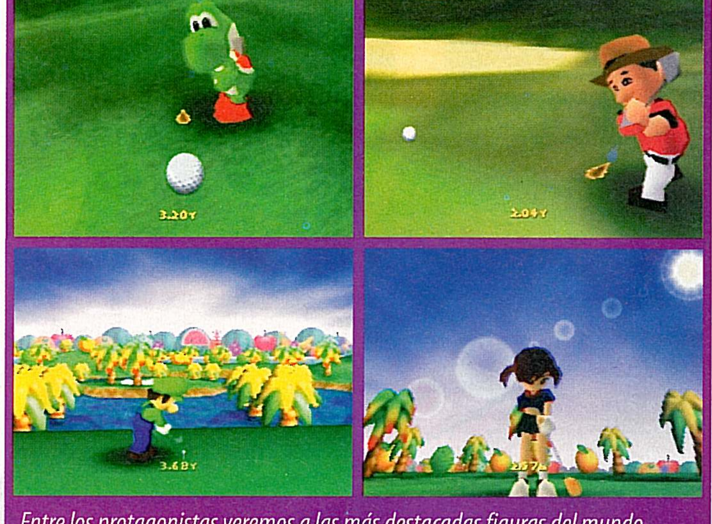
- El modelado de los coches es fantástico. Aparecen sólidos, muy detallados y se ha cuidado con mucho mimo la fidelidad al original.
- Los variados modos de juego convertirán este juego en algo más que un "simple" rally.



MARIO GOLF

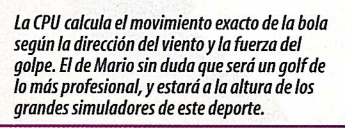
El "Masters" de Mario

Ante ustedes, el **juego de golf definitivo** para Nintendo 64 (y no es que haya mucho donde comparar). Sí, es de Mario y aparecen sus amigotes dándole a los palos, pero ha sido realizado con las **"físicas" reales de una simulación de golf** y con el argumento de atraer igual tanto al que busca un jueguecillo **desenfadado y divertido** como para el profesional de marras. Esa es la sensación que nos dió en la feria, tras probar la versión japonesa. Todo muy cuidado a nivel gráfico y también en la parte técnica, donde **las variadísimas opciones de juego** serán uno de los puntos fuertes junto a la posibilidad de **intercambiar información** con el venidero cartucho de Game Boy gracias al GB Pak. Total, que es mucho más que un cartucho con Mario y amigos convertidos en golfistas.



*Entre los protagonistas veremos a las más destacadas figuras del mundo Nintendo, incluidos **Mario, Yoshi, Luigi y Bowser**. Cada personaje tendrá sus propias habilidades, virtudes y defectos, de manera que ninguno partirá con ventaja y las **partidas se harán mucho más emocionantes**.*





La CPU calcula el movimiento exacto de la bola según la dirección del viento y la fuerza del golpe. El de Mario sin duda que será un golf de lo más profesional, y estará a la altura de los grandes simuladores de este deporte.





LA FICHA

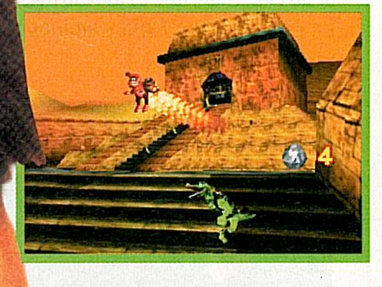
Compañía: NINTENDO
Desarrollo: CAMELOT
Género: DEPORTES
Fecha: OCTUBRE 1999

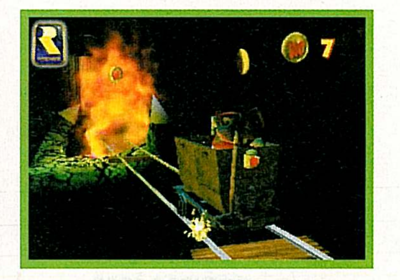
- Sistema de juego diseñado tanto para los novatos con ganas de juerga como para el profesional más exigente.
- Alucinante la posibilidad de intercambiar datos con el próximo «Mario Golf» de Game Boy.

DONKEY

Listos para arrasar

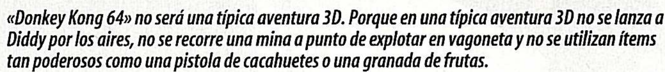
Dice **Peter Main**, Vicepresidente de Nintendo América, que este juego venderá **2,5 millones de unidades** en tan sólo seis semanas. Todo un profeta, pero no se arriesga en las predicciones. El nuevo «Donkey Kong 64» que se enseñó en la feria rebasaba todas las expectativas que nos habíamos creado a la vista de las primeras pantallas. Los **enormes escenarios 3D interactivos,** el aspecto brillante de Donkey, Diddy y los nuevos viajeros, las texturas nunca vistas y la variedad en el diseño de los niveles son algunos de los argumentos trabajados por la gente de RARE. Pero el fenómeno abarcará mucho más. Más que una simple aventura 3D con gráficos de lujo (parece que en principio **sólo se podrá jugar con el Expansion Pak conectado)** y simpatía desbordante, se ha planteado un **juego total.** Cargado de **minijuegos** de lo más variado (carreras, tiro al barril), situaciones desternillantes (ese lanzamiento de Diddy en plan mono-bala es de lo más gracioso que hemos visto) y uso y abuso de ítems sin precedentes (una pistola de cacahuetes, rifles que lanzan piñas, granadas de frutas). El protagonismo lo comparten **cinco monos** (Donkey, Diddy y tres nuevos y cachondos) que para gloria de los diseñadores tendrán que **compartir sus habilidades** si quieren llegar lejos. O lo que es lo mismo, que cada uno estará preparado para resolver una situación. Será como jugar **cinco juegos en uno,** o casi.









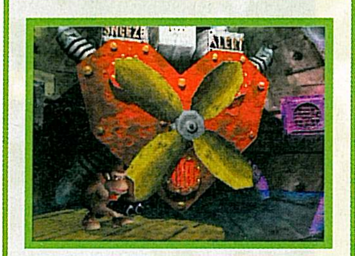


«Donkey Kong 64» no será una típica aventura 3D. Porque en una típica aventura 3D no se lanza a Diddy por los aires, no se recorre una mina a punto de explotar en vagoneta y no se utilizan ítems tan poderosos como una pistola de cacahuetes o una granada de frutas.



KONG 64

LOS NOVATOS









*Donkey y Diddy viajan esta vez con tres compañeros: **Tiny, Chunky y Lanky**. Y no es sólo que cada uno tenga sus habilidades, sino que además tendréis que combinarlas para poder abrir todas las áreas del juego. Esto nos dará la oportunidad de jugar cinco juegos diferentes en uno.*

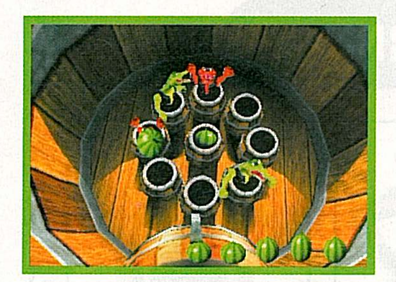




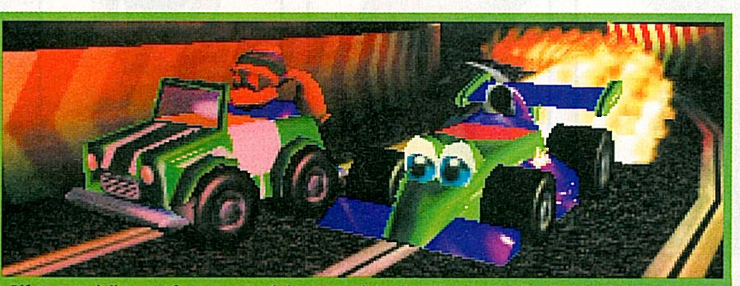
Esta vez la cosa se pone seria y para hacer frente a tanta dificultad, los cinco monos protagonistas han entrenado una serie de movimientos especiales que no van a dejar títere con cabeza. Aquí por ejemplo vemos a Donkey ejecutando un "palmetazo" de poderosa onda expansiva.







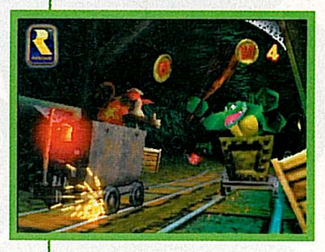
Según se anunció en el E3, el juego se venderá conjuntamente con el Expansion Pak. Pero no sabemos si aquí llegará así.



Diferentes minijuegos y fases secretas de bonus pondrán el puntito arcade a la aventura de los monos. Aquí tenemos a uno de los nuevos personajes desafiando a los malos a una divertida competición de autos locos. También estas "fases" lucirán 3D, renders y todos los efectos de luz del mundo.







La fase de la vagoneta será de las más espectaculares del juego. Circulamos por los raíles de una mina abandonada y aparte de la dificultad de seguir el camino estará la de enfrentarnos con los Kremlings.

LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: RARE
Género: AVENTURA/PLAT.
Fecha: NOVIEMBRE 1999

- El entorno gráfico roza el techo del potencial de la máquina. Se obliga a jugar con Expansion.
- Cinco monos protagonistas, cinco habilidades diferentes, cinco juegos en uno.

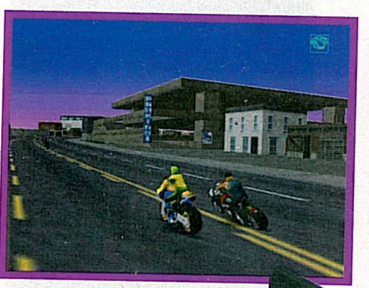


ROAD RASH

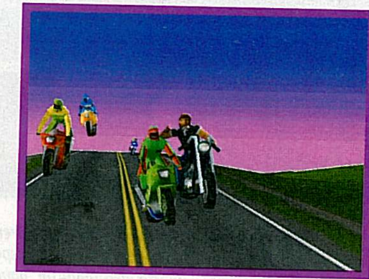
Todo nuevo, todo bueno

Pues ya tenemos Road Rash, y a juzgar por lo que probamos en la feria, el mejor de todos lo que se han hecho. A la acción sin límites de un **combate a lomos de las motos más potentes** y espectaculares se une un impresionante **entorno 3D, con todos los circuitos rediseñados,** con más armas para elegir y con nuevos modos de juego (Team Race, Gauntlet, Escape y Pursuit) para que no todo se reduzca a correr y golpear. Pero la novedad más notoria será la inclusión de **cuatro moteros simultáneos** circulando a una velocidad de órdago. Aunque no perdáis de vista el nuevo look que lucirán los pilotos. Eso sí, todo muy yanqui...



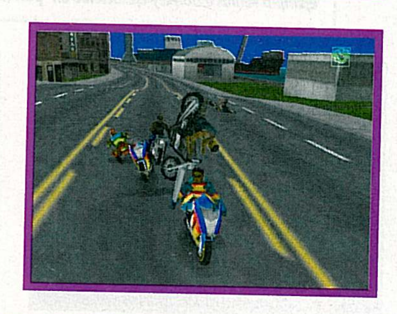




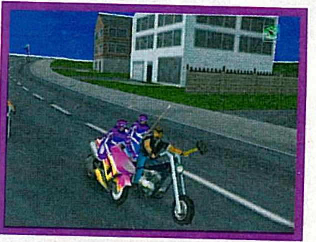


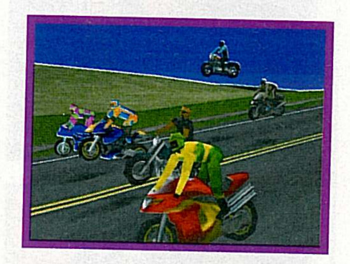


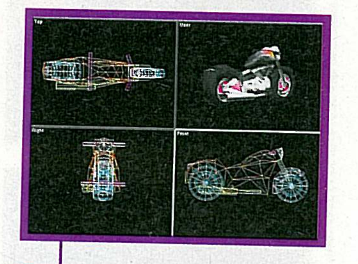
Se han rediseñado todos los circuitos, motos y modos de juego desde el original de EA.

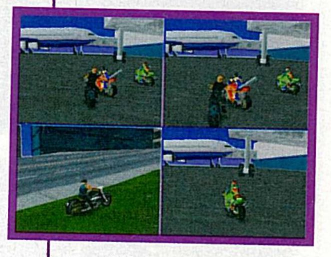












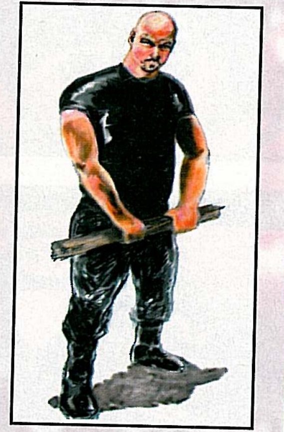
Se acabó lo de pegarse en solitario. El nuevo «Road Rash 64» equipa un modo cuatro jugadores que correrá nada menos que a 30 frames.

COMO LOS ANGELES DEL INFIERNO









Una de las opciones más interesantes *del juego es la que nos permite formar parte de una banda de moteros y pelear con otros "clubs" por el dominio de un trozo de autopista. Los rostros y armas de amigos y enemigos dejan claro que la competición no se resolverá limpiamente, así que habrá que apretar bien los dientes y prepararse para zurrar y pilotar a altísimas velocidades.*

LA FICHA

Compañía: THQ
Desarrollo: PACIFIC P&L
Género: CARRERAS
Fecha: OCTUBRE 1999

• El modo cuatro jugadores marca la diferencia. Aunque no será por novedades: nuevos pilotos con nueva vestimenta, nuevos circuitos, nuevos modos de juego, Expansion Pak...



BLUES BROTHERS 2000

La banda se reúne de nuevo

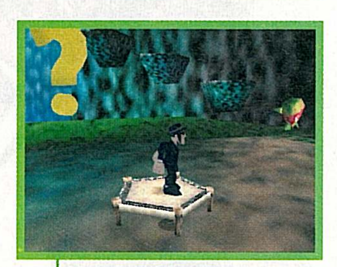
Elwood ha vuelto, el Blues ha vuelto, la banda de negro está en ciernes y el espectáculo musical está a punto de comenzar. Titus tiene casi a punto la **versión N64 de la última película de los Blues Brothers.** En pantalla empieza con un Elwood en plan 3D y muy bailón (necesitará de sus habilidades para salir de los puzzles "musicales") y continúa con **25 niveles también 3D** en los que puede pasar cualquier cosa: se han mezclado **aventura, acción y plataformas,** de forma que tan pronto lucharemos con esqueletos asesinos como buscaremos objetos o nos marcaremos un baile en mitad del escenario. A cada situación le corresponderán diferentes posibilidades de movimiento y perspectivas distintas.



LA FICHA

Compañía: TITUS
Desarrollo: TITUS
Género: PLATAFORMAS
Fecha: VERANO 1999

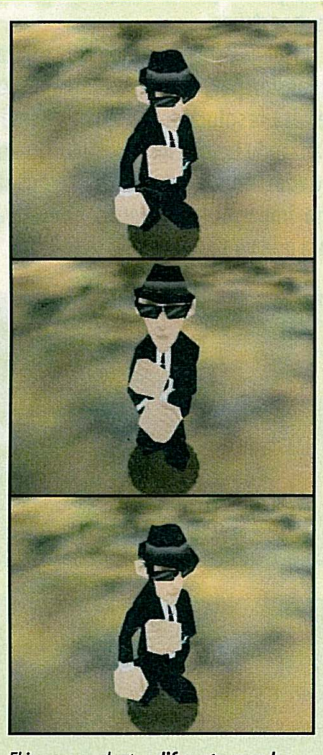
- El juego tendrá la banda sonora de la película, y de hecho todo girará en torno a la música.
- El entorno 3D está bastante conseguido, así como la caracterización de los personajes.



Sí, Elwood, sí, resolver puzzles, ganar dinerito para reunir a la banda, luchar con los enemigos y... saltar plataformas. Así es la vida.

A lo largo de las 25 fases del juego viviréis muchas situaciones diferentes. Aventuras, acción, puzzles...

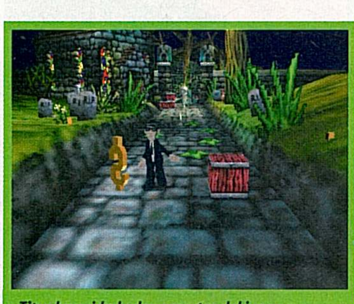
EL BAILÓN



*El juego nos plantea **diferentes puzzles musicales** que Elwood tendrá que resolver tocando **ciertos sonidos y marcándose algunos bailes.** A lo largo del juego iremos adquiriendo nuevas habilidades musicales que nos permitirán seguir avanzando.*



Los escenarios aparecen en 3D, si bien no en todas las fases tendremos la misma libertad de movimientos. En ésta sí, por supuesto.



Titus ha cuidado dos aspectos del juego especialmente. Uno, el apartado gráfico, que ya veis como brilla, y el otro, el musical, con una banda sonora de Rythm&Blues inolvidable.



ARMORINES

Al amparo de Turok 2 y Forsaken

Acclaim no deja de presentar cosas de las buenas para Nintendo 64. La penúltima es una de sus especialidades, un **shooter 3D** desbordante de acción, argumento épico, protagonistas heróicos y tecnología casi de otro planeta. Se llama «Armorines» y está siendo desarrollado por la gente de **Probe a partir de dos "engines" soberbios: el de «Turok 2» y el de «Forsaken».**

Los Armorines son una fuera de élite de la marina que llegan también con **procedencia cómic,** al igual que Turok y Shadowman. Su última misión es librar a la humanidad de los bichos aliens que están colonizando el planeta. Se trata de horribles criaturas, que en el juego aparecen enormes y muy bien animadas, contra las que utilizaremos armas de alta tecnología, habilidad, fuerza y puntería. Para colmo, los programadores han dotado a estos bichos de una **inteligencia artificial fina, fina,** con lo que se multiplica el peligro. En fin, para eso estamos. Aunque no sólo de arsenal vivirá Armorines, también equiparán unos trajes experimentales que les permitirán plantar cara a los monstruos.

El juego está preparado para utilizar expansion pak, lo que promete gráficos de alta resolución. Además se están realizando los niveles para modo multijugador, en los que disfrutaremos de una impagable opción cooperativa. Para que no pasemos miedo solitos.



En los cinco grandes niveles que incluirá el juego nos enfrentaremos a innumerables especies alienígenas, todas tan horribles como ésta.

«Armorines» nace de la mezcla tecnológica de dos supermotores, el que dió vida a «Turok 2» y el que alumbró a «Forsaken».





LA FICHA

Compañía: ACCLAIM
Desarrollo: PROBE
Género: ACCIÓN 3D
Fecha: DICIEMBRE 1999

- Tendrá lo mejor de dos cracks: Turok 2 y Forsaken. Sobran los comentarios.
- El modo multijugador incluirá diferentes variantes, como ya nos tienen acostumbrados.





Estos feos bichos *han invadido la Tierra y sólo el equipo de élite Armorines, dotado de armas de alta tecnología, tiene la capacidad suficiente para enfrentarse a ellos. Pero les va a costar...*



HERCULES



Enfréntate a la ira de los dioses

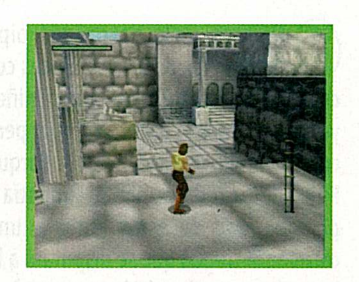
Titus mostró durante el E3 los dos juegos que está preparando para N64 basados en las series de televisión **Xena Warrior Princess y Hercules.** Su plan es que primero aparezca el de Xena, en plan arcade de lucha, y después Hercules: The Legendary Journeys.

«Hercules» será una **aventura 3D cargadita de combates,** en la que controlaremos a cuatro personajes. La historia cuenta que Ares, dios de la guerra, ha encarcelado a Zeus y liberado a dos de los Titanes. Hercules y sus aliados deberán usar sus armas para devolver a los titanes a su guarida.

Una de las cosas más llamativas del juego es que gracias al Controller Pak podremos **introducir personajes de Xena en el juego** y viceversa, lo que duplica el interés de ambos cartuchos.









Nuestro papel en el juego se dividirá a partes iguales entre localizar nuevas zonas y objetos secretos, y desembarazarnos de las huestes de Ares, que atacarán sin piedad, a base de puñetazos y armas que recogeremos por el camino.

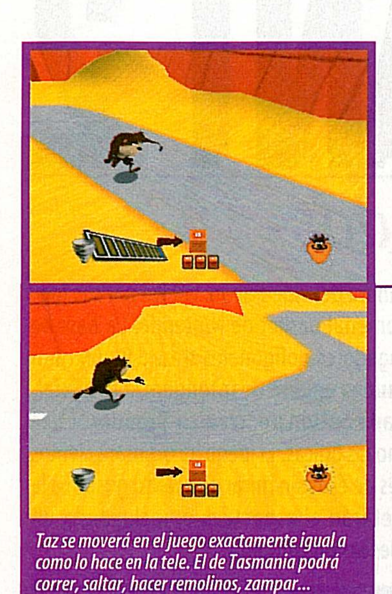
LA FICHA

Compañía: TITUS
Desarrollo: PLAYER ONE
Género: AVENTURA 3D
Fecha: NO DISPONIBLE

- El engine 3D tiene muy buena pinta, a lo que añadimos un depurado sistema de combates.
- Lo de jugar con personajes de otro cartucho, Xena en este caso, nos parece alucinante.

TAZ EXPRESS

Taz te mete en líos



Taz se moverá en el juego exactamente igual a como lo hace en la tele. El de Tasmania podrá correr, saltar, hacer remolinos, zampar...

Al bueno de Taz se le ha acabado el chollo de vivir sin trabajar y se ha buscado un **destino en el Tasmanian Express como mensajero.** Su objetivo es **transportar una enorme caja con el logo de ACME** bien grande hasta una dirección muy familiar para él. ¿Qué será? No lo sabréis hasta el final, pero antes podréis disfrutar de **seis mundos diseñados en 3D,** donde se encontrará con sus amigos Bugs, Marvin o Yosemite Sam, y otros tipos no tan amistosos. **Taz va desarmado, pero entre su poderoso remolino** y su voraz apetito no va a haber quien le pare. Por cierto, técnicamente será como jugar en la serie de dibujos. **El diseño gráfico es colorista, nítido, brillante...**









LA FICHA

Compañía: INFOGRAMES
Desarrollo: ZED TWO
Género: AVENTURA/PLAT.
Fecha: NO DISPONIBLE

- Los gráficos y las animaciones de Taz se llevarán de calle a la audiencia. Seguro.

HOT WHEELS

Más fiebre de autos locos

Quién no se lo ha pasado pipa alguna vez con los **populares cochecitos de Mattel?** Pues ahora, niños y mayores podrán hacer lo propio pero en la pantalla de Nintendo 64. Porque EA va llevar toda la magia, simpatía y personalidad de estos autos a una carrera sin tregua que se disputará a lo largo de **cuatro fantásticos escenarios.** Las pistas incluirán loopings, rampas, puentes rotos, en los que podremos aprovechar la mecánica de los coches para realizar todo tipo de **piruetas** que nos premiarán con buenos bonus. Habrá además **coches ocultos, ítems, power-ups** y un modo multijugador que promete emoción por todo lo alto. Escenarios 3D, por supuesto.







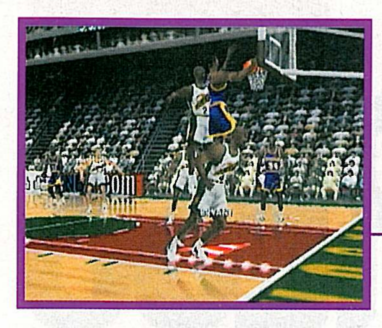
Tal cual. Los Hot Wheels de Mattel han dado el salto a Nintendo 64 conservando toda la personalidad y magia de los cochecitos originales.

Correr y hacer piruetas serán los objetivos de los Hot Wheels.

LA FICHA

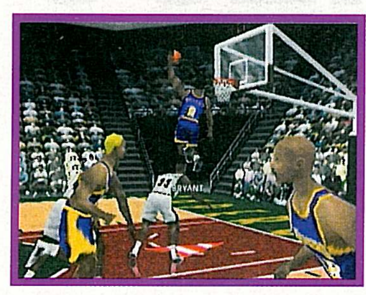
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Desarrollo: STORMFRONT
Género: CARRERAS
Fecha: OTOÑO 1999

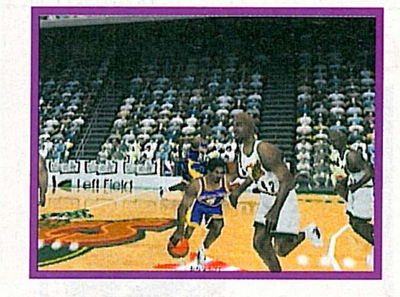
• Simplemente el nombre basta para convencer. Además el juego es divertidísimo.



KOBE BRYANT 2

De vuelta a los ruedos





Kobe Bryant, estrella de los Lakers y ahora del videojuego, vuelve por sus fueros en la segunda entrega del fenomenal basket de Nintendo. La base se conserva intacta desde el original (3D, jugadores poligonales trazados con gran detalle), aunque ahora hay que incluir un **nuevo engine de inteligencia artificial, gráficos de alta resolución y una remozada opción de "crea-tu-jugador".** Estas serán las novedades más llamativas, pero no las únicas. El juego incorporará cientos de movimientos, **mates explosivos** y pases de ésos sin mirar que tanto gustan a la galería. **Cinco modos de juego** completarán el espectáculo, incluyendo un concurso de triples en el que ya estamos deseando competir.

LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: LEFT FIELD
Género: DEPORTES
Fecha: NO DISPONIBLE

• Los gráficos han sido mejorados y aparecen aún más detallados. También el motor de inteligencia artificial es totalmente nuevo.







«NBA Courtside 2» atacará con nuevas animaciones y cientos de movimientos en pista. Los mates han sido esta vez la parte más cuidada. Se han realizado nuevas capturas con la tecnología más avanzada para proporcionar el máximo realismo a estas espectaculares jugadas. Aquí tenemos un buen ejemplo, con esta secuencia que se marca Bryant, pasada de balón entre las piernas con finalización extraordinaria. Así serán todos. Para vivirlo.



TONIC TROUBLE

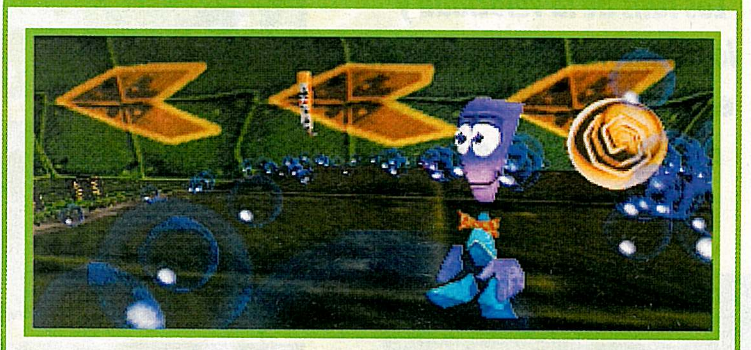
Ese pequeño y torpón alien azulado

Tonic Trouble» es **un juego distinto a todo** lo que has visto antes. Mezcla **acción, aventura, humor** y suspense a lo largo de **11 irrepetibles mundos diseñados en 3D** (pistas de esquí, cuartel general de los vegetales asesinos...) en los que tendrás que probar tu **agilidad, valentía y dotes de coco** para resolver los diabólicos enigmas que te saldrán al paso. Menos mal que **Ed, un peculiar extraterrestre** diseñado por el genial Michel Ancel, está preparado para afrontar cualquier cosa (el tío despliega una gama de movimientos sin igual) que si no a ver cómo hace frente a las **zanahorias histéricas, tostadas ardiendo,** maletas robot y momias que le esperan en esos mundos de Dios.

Y el caso es que todo empezó con una torpeza de Ed. Se le cayó una lata de la nave en que viajaba y la Tierra no ha vuelto a ser la misma desde entonces. **Los vegetales han cobrado vida,** el mundo está al revés y para colmo ahora **la latita ha caído en manos del malvado Grogh.** Por eso Ed está en la Tierra, para solucionar la papeleta. Ya veremos cómo se las apaña, pero lo que está claro es que la aventura promete lo suyo. Al menos **sentido del humor** no va a faltar. Así que prepárate para unas buenas dosis de risas.

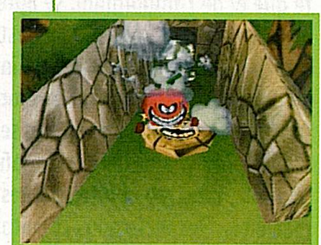


¡¡DIBUJOS ANIMADOS!!



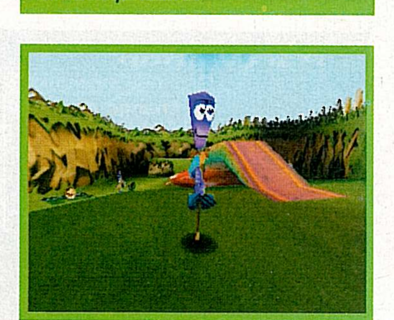
Cuando juegues a «Tonic Trouble» te parecerá estar casi ante una película de dibujos animados. Todos los personajes lucen unas ***animaciones fantásticas****, en tiempo real, y por la parte que le toca a Ed, este alien podrá hacer de todo:* ***saltar, nadar, volar, deslizarse, disparar, correr...***

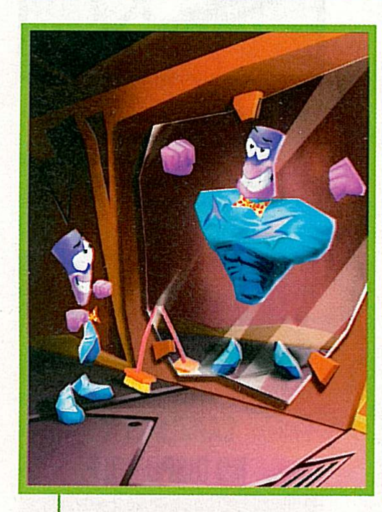
Conoceremos a más de 50 salvajes y locos personajes a lo largo de los 11 mundos que tendremos que recorrer.



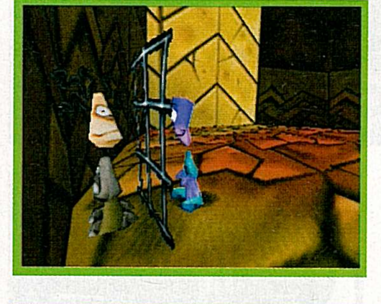


Durante la aventura, Ed podrá transformarse en Super Ed, un tipo musculoso de buenas intenciones pero poca habilidad.



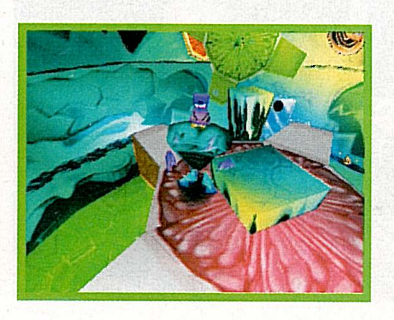


Ed y su universo son obra de Michel Ancel, papá también de Rayman. Nuestro héroe es un alien morado algo esquizofrénico capaz de transformarse en los más variados objetos.





Ed tendrá que usar también su cerebro. Le esperan cientos de puzzles y difíciles rompecabezas.



LA FICHA

Compañía: UBI SOFT
Desarrollo: UBI SOFT
Género: AVENTURA
Fecha: OCTUBRE 1999

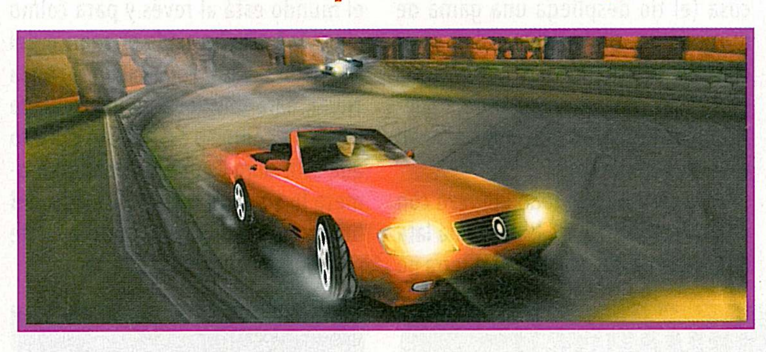
• Originalísima se presenta la aventura de Ed con los vegetales que han cobrado vida. Ya el argumento es delirante, pero cuando veáis a los personajes no lo podréis creer.



ROADSTERS

Los mejores descapotables, a tu alcance

Los grandes fans de los juegos de coches estarán deseando conocer nuestra primera impresión sobre el cartucho de Titus. Bueno, lo primero es deciros que «Roadsters» (tal cual, sin fecha ni nada detrás) lucía en unos cuantos monitores del stand de Titus. Beta sin terminar al canto, pero suficiente para pensar en que tenemos un **gran juego de coches** ante nuestras narices. El **engine gráfico** es más potente que el de Lamborghini: se aprecian mejores texturas, escenarios bastante más detallados y una notable definición en general. La **sensación de velocidad** también dejó huella. Los coches se movían rápido y, a pesar del tamaño en pantalla, mostraban interesantes animaciones. Respecto a los circuitos, 10 que nosotros sepamos, serán también de lo más variado, y nos llevarán por **ciudad, montaña, campo, cañones...**





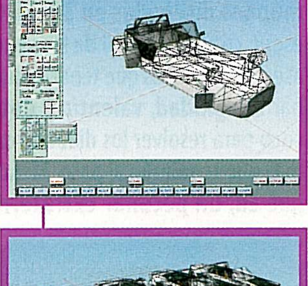
Los fans de la velocidad y los buenos coches están de enhorabuena. Por fin está a punto de llegar el gran «Roadsters» de Titus.

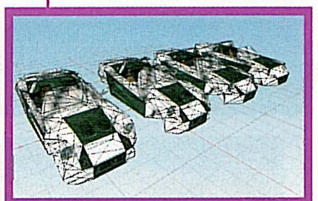


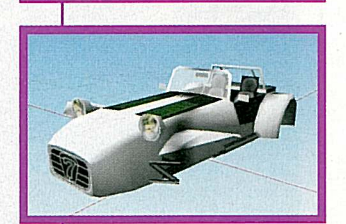


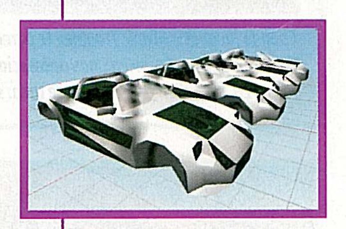


En el modo "trofeo", el principal del juego, competiremos por dinero. Según la posición en que quedemos nos premiarán con diferentes cantidades que podremos aprovechar para comprar nuevas piezas (motores, turbos, suspensiones) o ahorrar para pagarnos un modelo nuevo.









Los Roadsters, dícese de los coches descapotables con dos plazas, serán los protagonistas del juego. Habrá 20 modelos para elegir.



No sabemos si será el juego de coches definitivo, pero sí que superará con holgura a Lamborghini. No sólo ha mejorado el engine gráfico, que ofrece más detalle y ambientación, sino que además se ha multiplicado el número de frames por segundo.



LA FICHA

Compañía: TITUS
Desarrollo: TITUS
Género: CARRERAS
Fecha: NO DISPONIBLE

- El atractivo son los coches, eso es evidente, aunque en este caso no hay licencias de las marcas y por tanto los 20 modelos serán réplicas de los vehículos originales.



40 WINKS

Viaje al país de los sueños

Esta fue la **única novedad** para N64 que presentó GTInteractive. Se trata de una **bonita aventura 3D** en la que tendremos que ayudar a los chavales protagonistas a **rescatar Winks**, unas pequeñas criaturas que se ocupan de que tengamos felices sueños. Suena dulce y desde luego el juego parece encantador.





LA FICHA

Compañía: GTINTERACTIVE
Desarrollo: GTINTERACTIVE
Género: AVENTURA
Fecha: SEPTIEMBRE 1999

• Aunque el argumento es pelín infantil, el juego trae de serie un engine gráfico impresionante, incluso nos encontraremos algunos puzzles y enigmas difíciles de resolver.



Podrás elegir entre los dos protagonistas, Ruff y Tumble. Con uno de ellos deberás recorrer el mundo 3D de los sueños.



El mono forma parte de los malos de la historia, unos tipos que no pueden dormir y pasan el tiempo provocando pesadillas a los chavales.



EWJIM 3D

LA FICHA

Compañía: VIRGIN
Desarrollo: VIS INTERACTIVE
Género: PLATAFORMAS
Fecha: OTOÑO 1999

• El nuevo engine gráfico que da vida al juego se llama "Wormorama" y permite que el juego corra a más velocidad que con las rutinas 3D habituales. Innovaciones técnicas, ya sabéis.

Pura dinamita en 3D

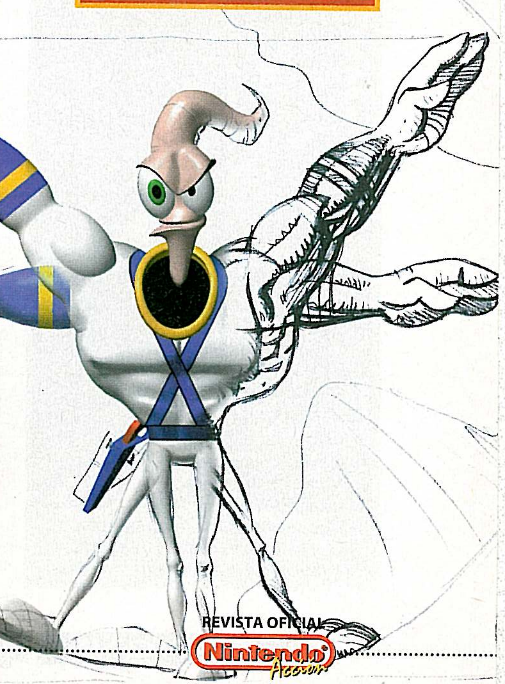
Jim ya lo tiene claro. Su última aventura está más que terminada y no tardará mucho en aparecer por aquí. Deseando estamos, por cierto. Todos los datos que tenemos entre manos hablan de una especialísima odisea que se **desarrolla en el cerebro del gusano**, y que nos llevará a atravesar todo tipo de mundos (**30 niveles en total**, cada uno dedicado a una zona de su personalidad), conocer hasta a **50 personajes** diferentes y disfrutar de los **puzzles**, de la acción y aventura que le va a tocar vivir. ¡¡Nada menos que su primer cartucho en 3D!!



Jim juega su penúltima aventura en su propio cerebro. Así andan de descolocadas las cosas, aunque, por supuesto, en tres dimensiones.







QUAKE II

LA FICHA

Compañía: ACTIVISION
Desarrollo: RASTER
Género: ACCIÓN 3D
Fecha: JULIO 1999

- Nuevos niveles, nuevo control, hasta el personaje será diferente desde la versión PC.
- El modo deathmatch. Hay que jugarlo y disfrutarlo hasta el final.



Especial para N64

Esta versión de «Quake II» debía ser diseñada especialmente para N64. Así lo comprendió Activision, y así lo ha traducido la gente de Raster (liderada por el programador jefe de «Quake 64») que ha elegido lo mejor del juego de PC y el resto lo ha adaptado a lo que se puede jugar en consola. Por ejemplo, **armas y enemigos,** de sobra conocidos por todo el mundo, se mantienen, pero la jugabilidad, el control... no es igual con un ratón que con el mando de N64. Ahí empezaron los cambios. Se han rediseñado los niveles y se han estudiado hasta las esquinas para no limitar la **movilidad del personaje, por cierto también de estreno** en esta versión (aquí eres un agente de operaciones especiales con misión infiltrarte en una base alienígena). También las **batallas serán más horizontales,** lo que sin duda evitará situaciones frustrantes de la talla de un enemigo delante, otro encima, otro detrás...

Por último se ha incluido un modo **cuatro jugadores** que se desarrollará en **siete mapeados** diferentes. Además del deathmatch típico, habrá uno por equipos en el que el objetivo será robar la bandera al contrario y traerla a nuestro territorio. Momentos tensos se van a vivir en Nintendo 64, ya veréis...



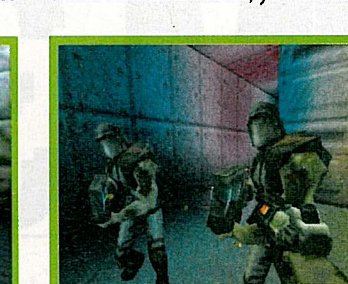




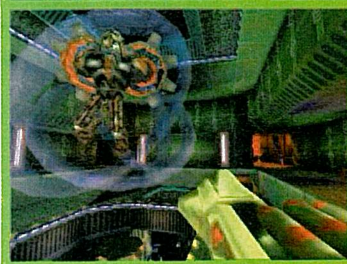
El modo deathmatch será exclusivo para esta versión y pondrá de manifiesto el especial cuidado con que se ha convertido «Quake II» desde el original de PC.











El juego soporta Expansion Pak, o lo que es igual gráficos de alta resolución, efectos de luces dinámicos y color de 24 bit.

Casi todo es nuevo en esta versión. Activision ha hecho especial hincapié en adaptar a Nintendo 64 cada elemento del juego.







JET FORCE GEMINI

La gran sorpresa de Nintendo

Este Jet Force es de esos cartuchos que hay que jugar para darse cuenta de lo que tenemos entre manos. Quizá le falte un poco de nombre, ya nos entendéis, pero desde luego es de **lo más brillante** que nos va dar la N64 de aquí a final de año, eso ni lo dudéis. La garantía la pone Rare, que se ha sacado de la manga una aventura de acción en 3D con guión para jugar con **tres personajes alternativamente** y un revolucionario soporte tecnológico. Por la parte de los personajes: chico, chica y perro, cada uno con unas habilidades que mejorarán a lo largo del juego (podrán transformarse en distintos vehículos). Y por la técnica, **entornos gigantescos en 3D** diseñados con un estilo nunca visto en ninguna consola.





Los tres héroes podrán transformarse en diferentes naves y artilugios.









Vista semi-invisible para que no tengamos problemas al apuntar a los enemigos.



Se han utilizado miles de colores y brillos diferentes para distinguir los diferentes planetas.



Las habilidades de cada personaje aumentarán a medida que superemos cada nivel.



El equipo JFG lo forman tres miembros. Los hermanos Juno y Vela, y su perro Lupus. Podremos manejar a cada uno alternativamente para aprovechar sus habilidades.

«Jet Force Gemini» es una impresionante aventura de acción diseñada con un soporte tecnológico que va a romper moldes.













LA FICHA

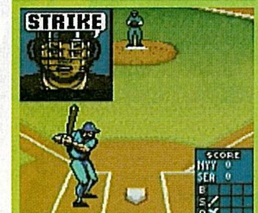
Compañía: NINTENDO
Desarrollo: RARE
Género: AVENTURA/ACCIÓN
Fecha: SEPTIEMBRE 1999

- Controlaremos a tres personajes, lo que le dará mucho interés y dinamismo a la aventura.
- El engine gráfico 3D será impresionante. Dará vida a universos totalmente originales.

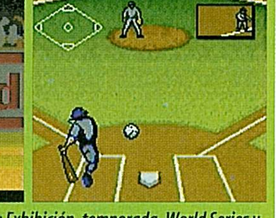
KEN GRIFFEY

Béisbol al estilo portátil

El festival Ken Griffey Jr. aterrizará en breve en Game Boy Color para deleite de los "supporters" beisboleros. No en vano el juego dispone de **licencias oficiales y presenta a todos los jugadores, equipos, incluso estadios reales** que participan en la Major League Baseball. Pero no se quedará ahí este cartucho. Tras el gancho de la oficialidad, «Ken Griffey Jr. Slugfest» desvela un **buen arcade** que hace especial hincapié tanto en la parcela técnica (fíjate en los gráficos y animaciones) como en la estadística, incluyendo **datos de los mejores jugadores de la historia.**







«Ken Griffey Jr. Slugfest» incluirá cuatro modos de juego diferentes: Exhibición, temporada, World Series y Home Run Derby. Nintendo tiene previsto lanzarlo en USA durante el mes de junio, pero no hay planes sobre su llegada a España. Habrá que pensarlo porque gráficamente es genial y promete juego fácil.

LA FICHA

Compañía: NINTENDO
Desarrollo: SOFT. CREATIONS
Género: DEPORTES
Fecha: NO DISPONIBLE

- Nos cuentan que es un béisbol fácil de jugar, al que enseguida podremos coger el tranquillo.
- La parcela técnica es simplemente alucinante. Luce buenos gráficos y mejores animaciones.

SPAWN

Directamente desde el infierno

El gran héroe de cómics, películas y series de dibujos animados ya tiene pie y medio en Game Boy Color. Se venía anunciando tiempo ha, pero hemos tenido que esperar al E3 para verlo y creerlo. El resultado es un cartucho de acción/plataformas en el que destacarán el **tamaño de los personajes, la variedad de niveles** y las voces digitalizadas que se han incluido. Todo esto al margen de la personalidad "diabólica" de nuestro héroe, claro, que eso ya llena lo suyo.





«Spawn GBC» no será compatible con Game Boy clásica. Los chicos de Konami han cargado el cartucho de fases y gráficos enormes, imposibles para la GB normal.

LA FICHA

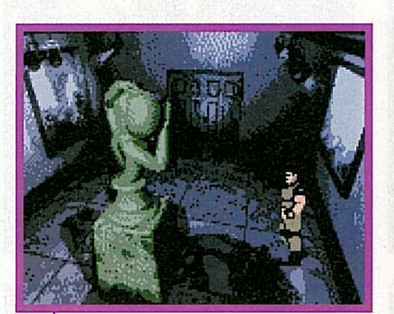
Compañía: KONAMI
Desarrollo: KONAMI
Género: ACCIÓN
Fecha: JULIO 1999

- Lo primero que destacamos es la personalidad del héroe y su popularidad en todo el mundo.
- Y la sorpresa serán las voces digitalizadas, tres minutos dicen, que oiremos durante el juego.

RESIDENT EVIL

El milagro de Game Boy Color

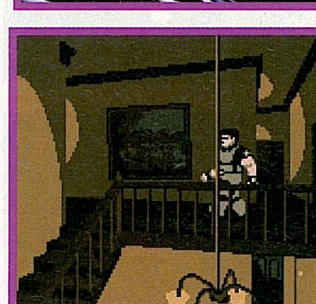
Está todo lo que tiene que estar. Los escenarios pre-renderizados, los zombies, los puzzles y por supuesto los dos héroes, Chris y Jill, lanzados a resolver la increíble aventura de Capcom. Creednos, el juego es tal como estáis viendo en estas pantallas. Los programadores se las han apañado para trasladar con todo lujo de detalles la **primera entrega** de Resident Evil a GBC. Pero lejos de conformarse con captar el espíritu del juego, **han añadido características especiales,** como la posibilidad de dejar en pausa el juego cuando apaguéis la consola.



«Resident Evil GBC» desafía las comparaciones con otros cartuchos, y enlaza gráficos superdetallados con un argumento de cine coronado por una fascinante jugabilidad. Es lo más cerca que se ha quedado un cartucho a la hora de emular una película.









En la mansión están ocurriendo cosas extrañas y tú, como miembro de las fuerzas especiales STARS, debes averiguar el motivo. Dentro te esperan zombies, puzzles, muchos ítems por recoger y sobre todo un ambiente sórdido que estará perfectamente reflejado desde el original de PlayStation.

LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: HOTGEN
Género: AVENTURA
Fecha: OCTUBRE 1999

- El ambiente de la mansión te sumergirá enseguida, apoyado por una cámara que recogerá la acción como si de un film se tratara. Uno de los cartuchos más "intensos" de GBC.

GHOSTS'N GOBLINS

Vuelve el mejor de los clásicos

Conversión directa del juego de NES **que triunfó allá por el 86,** este pedazo de clásico nos va hacer retroceder a los viejos tiempos donde la **jugabilidad** era la única meta. Nos convertiremos en el caballero Arthur y nuestra misión será atravesar **siete mundos de plataformas** y muertos vivientes para rescatar a la princesa Guinevere. Salto, disparo y poco más, éstas serán las claves del juego.



Al estilo «Super Mario Bros DX», Capcom también ha convertido este cartucho de NES a Game Boy Color. Pero sí, ya sabemos que os suena de las recreativas: no puede negar su origen. Antes que nada fue un fenomenal arcade de los de diversión por las nubes y mucha habilidad. Así llegará a GBC, con la ayuda además de la Game Boy Printer y listo para dos jugadores alternativos.

LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: DIGITAL ECLIPSE
Género: PLATAFORMAS
Fecha: NO DISPONIBLE

- Vuelven los viejos tiempos: jugabilidad, diversión, dinamismo a tope...
- Pero no se olvidan del presente: el juego será compatible con la Game Boy Printer.



TRACK & FIELD

Konami aprovecha el filón del color

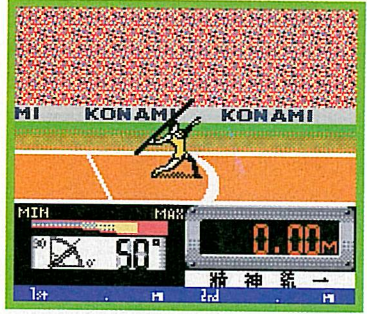
LA FICHA

Compañía: KONAMI
Desarrollo: KONAMI
Género: DEPORTES
Fecha: AGOSTO 1999

- La incorporación del modo "success" es lo único que le faltaba a este juegazo: crear un atleta, entrenarle estilo universitario y ponerle a competir será la guinda del pastel.

Otro que vuelve de los 80 para enseñar a la chavalería de hoy cómo se la gastaban antes los arcades. Éste creó además una escuela. Con su método **directo, sencillo y divertido** de juego, apenas **dos teclas** para todo, arrasó en todos los sistemas. Su vuelta estaba cantada pero quiere innovar. De primeras será sólo para COLOR y después se ha incluido un **modo "Success"** en el que podremos crear al atleta más completo a partir de cero.





Pasa de fútbol y prueba el decathlon. Con un par de partidas a este cartucho pensarás que es la competición más divertida que existe. Y todo gracias a un planteamiento tan simple como entretenido.

SF ALPHA

El "Fighter" genuino

Es la conversión directa del título de PlayStation. Directísima, vamos. Porque está claro que los chicos de Capcom le están sacando el **máximo rendimiento** a la máquina de Nintendo. El Alpha de los Street Fighters viene con **13 personajes** (10 más tres ocultos), **todos los movimientos,** combos y "alpha counters" del original, más un modo entrenamiento que os va dejar sin habla.









LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: CRAWFISH INT.
Género: LUCHA
Fecha: DICIEMBRE 1999

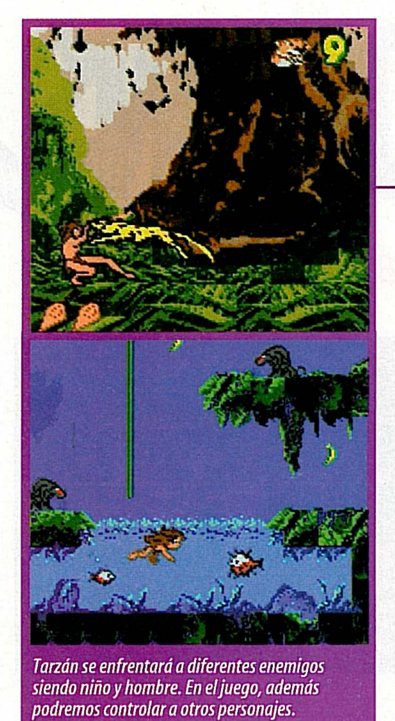
- Parece increíble que un juego de 32 bits quepa en un cartucho de 8 megas, pero SF Alpha será la prueba. 13 luchadores, todos los movimientos y encima un modo nuevo. Más que el original.

La definición de personajes y fondos es excepcional, y el movimiento pronto veréis que no le va a la zaga.

1942

Un arcade que no pasa de moda

Recreativas y NES están siendo la inspiración de los nuevos títulos de Capcom para GBC. Antes habéis visto unos cuantos y ahora le toca el turno a este arcade que hará echar una lagrimita a los más veteranos del lugar. «1942» es **"el" shoot´em up,** uno de los **títulos más jugables** de todos los tiempos, cuyo retorno vendrá acompañado de **nuevos niveles de bonus,** posibilidad de dos jugadores alternativos y ¡¡Game Boy Printer!!



Tarzán se enfrentará a diferentes enemigos siendo niño y hombre. En el juego, además podremos controlar a otros personajes.

TARZÁN

Bienvenido a la jungla

Activision ha unido fuerzas con Disney para traer a Game Boy Color toda la magia de **«Tarzán», la próxima película** de la compañía de Mickey que se estrenará este verano en USA.

El juego será una **mezcla de acción y plataformas a lo largo de 15 niveles** en los que lucharemos con cocodrilos, serpientes y otros bichos, saltaremos de liana y liana y veremos como nuestro protagonista se va haciendo adulto.

La versión que pudimos probar en el E3 aún estaba muy verde, pero ya dejaba ver el cuidado con que se está diseñando: animaciones brillantes, escenarios que trasladaban a la jungla...

LA FICHA

Compañía: ACTIVISION
Desarrollo: DIGITAL ECLIPSE
Género: PLATAFORMAS
Fecha: OCTUBRE 1999

• Vaya, por fin un juego realmente "nuevo". Y menudo juego, nada menos que la próxima licencia de Disney, con un personaje tan querido como Tarzán. No lo pierdas de vista.

LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: DIGITAL ECLIPSE
Género: ARCADE
Fecha: NO DISPONIBLE

• Nuestro avión se enfrenta a un batallón de enemigos en plena Segunda Guerra Mundial. Scroll vertical, movimiento simple y muchos disparos para limpiar la pantalla.





Gráficamente no es nada del otro mundo. El encanto de estos juegos radica en su jugabilidad. La mecánica es tan simple y sencilla que atrae desde el principio.

MAGICAL TETRIS

Te lo pasarás bomba con el Tetris de Disney

Ahora le ha tocado a **Nintendo 64 servir de base** para el próximo anuncio de Capcom en GBC. Su primer y de momento único título para 64 bits, «Magical Tetris», va a dar el salto a la pantalla portátil con un juego que ofrecerá **siete versiones diferentes de este encaja-piezas y hasta tres modos de juego (Quest mode, Game Collection mode y 2 Player mode).** El mecanismo promete **variedad y simpatía** dentro de lo simple que es Tetris, ya sabéis, aunque el gancho será unirnos a los simpáticos personajes de la Disney (Mickey, Minnie, Donald y Goofy), que son los que se han embarcado en esta aventura cargada de excitantes desafíos. En fin, que muy pronto vais a poder disfrutar con el Tetris mágico de Capcom. Directamente desde N64.



LA FICHA

Compañía: CAPCOM
Desarrollo: CAPCOM
Género: PUZZLE
Fecha: NO DISPONIBLE

• ¿Simplemente Tetris? Qué va. Toma nota: siete modalidades diferentes, tres modos de juego y encima los chicos de la Disney a los mandos.
• El modo dos jugadores promete ser de lo más adictivo de este planeta.



Los chicos de la Disney se ponen a los mandos de un Tetris muy especial que llega directamente desde la Nintendo 64. Niños y mayores se engancharán sin remisión.



EARTHWORM JIM

Cariño, he encogido a Jim

La nueva aventura de Jim en Game Boy Color será un **plataformas 2D** hecho a la medida del gusano que nos propondrá recorrer **12 niveles** enormes y pegarnos con 4 jefazos de fase entre salto, plataforma y disparo. Jim vendrá equipado con **4 armas diferentes** y unas animaciones que quitarán el hipo. Además, está previsto un **nivel secreto** que sólo aparecerá en GBC.

LA FICHA

Compañía: CRAVE ENT.
Desarrollo: CRAVE ENT.
Género: PLATAFORMAS
Fecha: NO DISPONIBLE

• «EWJ Menace to the Galaxy», título completo de este cartucho, es un desarrollo totalmente original puesto que ha sido desarrollado de forma independiente al EWJ3D para Nintendo 64.





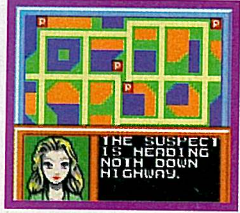
Jim, perfectamente reconocible en GBC, está preparado para superar pruebas de todo tipo, en especial las de salto y puntería. Y tú, ¿estás dispuesto a acompañarle en su arriesgada misión?

CHASE H. Q.

Siga a ese coche, please

Otro que vuelve a las pantallas, en este caso desde el inolvidable **ZX Spectrum.** «Chase H.Q.» fue uno de los **juegos de carreras más originales de los 80.** Nos pone a los mandos de un coche de policía para perseguir al auto de los malos, que va por delante de nosotros. Hay que consultar el mapa, esquivar a los coches que circulan por la pista y **detener al malo a base de choques.**









Ese, el de la flecha, es el objetivo. En cuanto te acerques, no dudes en chocar contra él para obligarle a detenerse. Es el objetivo, amigo.

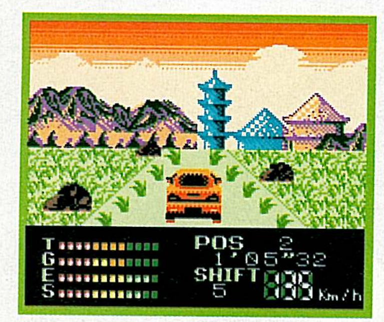
LA FICHA

Compañía: TAITO
Desarrollo: METRO3D
Género: CARRERAS
Fecha: NO DISPONIBLE

• Los que disfrutamos al máximo con este original juego de persecuciones, disfrutaremos aún más con la versión portátil. Para los nuevos, un consejo: jugadlo y ya veréis cómo os convence.

RALLY CHAMPION

Le va poner las cosas difíciles a V-Rally



Konami tiene casi a punto el **gran rival de «V-Rally»**, el juego que va a hacer frente al rey de la velocidad en Game Boy Color, precisamente utilizando unas armas parecidas. O sea, **coches oficiales**, reproducidos con detalle y buen tamaño, circuitos bien definidos, diferentes superficies y, por lo que pudimos probar, una **sensación de velocidad** inmejorable y un control absolutamente magistral. El tiempo se encargará de elegir ganador.

LA FICHA

Compañía: KONAMI
Desarrollo: KONAMI
Género: CARRERAS
Fecha: NOVIEMBRE 1999

• El planteamiento es muy similar al de «V-Rally». Destacan el tamaño de los coches, la variedad de pistas y la sensación de velocidad.





El apartado gráfico superará en calidad al del título de Infogrames. Sin duda este «Rally Champion» de Konami (título aún provisional) es digno candidato al número uno de la velocidad.

SHADOWMAN

«ShadowMan» es uno de los títulos más cañeros que se preparan para N64. En Nintendo Acción lo sabemos y por ello vamos a darle un tratamiento especial, que consiste en que a partir de este número te mostraremos las interioridades del cartucho: desvelaremos la personalidad de ShadowMan, hablaremos de sus enemigos y descifraremos el tenso y lúgubre argumento que le da vida. Sin olvidarnos del juego, de las imágenes, las pantallas, los bocetos de desarrollo. En fin, lo que se dice un seguimiento exhaustivo que nos sumergirá en las entrañas del cartucho hasta el mismo momento de su lanzamiento. Agosto es la fecha, aunque quizá acabe saliendo a principios de septiembre. Así que prepárate a pasar miedo, porque estamos ante uno de los juegos más terroríficos que se han hecho jamás. Todo empieza con una cita bíblica: San Marcos, Cap.5, Vers.9. Habla el demonio...

Nos sumergimos en sus entrañas (1)

El principio

Aquí tenéis, en exclusiva, la transcripción completa de la misteriosa intro del juego. Tal cual, en castellano, podréis leerla y escucharla cuando lo conectéis.



NUEVE DE NOVIEMBRE DE 1888

— Por mis actos se me conoce... y se me conoce como Jack. Jack el Carnicero, Jack el Destripador. Por mis actos se me conoce. Y son realmente sangrientos. A todas las llevé en mi corazón. Mary Ann Nichols, Annie Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes, Mary Kelly. A todas las amé, las amé de verdad. Pero el poder inmortal que buscaba en los sórdidos confines de sus cuerpos... el palpitante órgano del alma... era esquivo, no lo encontré. El ritual del cuchillo no sirvió de nada... He perdido toda esperanza, y debo, por tanto, ejecutar el sangriento ritual conmigo mismo...

— Detén tu mano, Jack... y escucha lo que voy a decirte.

— ¿Cómo has encontrado este lugar? ¿Quién eres?

— Mi nombre es Legión, porque somos muchos. El poder inmortal que buscas no existe. Sí, se encuentra en el alma, pero sólo en algunas. En algunas Almas Oscuras...

— ¡Dios mío! ¿Quién eres tú, que puedes hacer que aparezcan tales cosas en el aire?

— Sólo soy un explorador, al igual que tú.

— ¿Qué es lo que quieres de mí?

— Eres arquitecto de profesión, ¿no es cierto?

— Lo soy, sí.

— Entonces, quiero que construyas una catedral al dolor, un lugar donde tú y yo y muchos como nosotros podamos reunirnos. Un lugar de Asilo... para todos los individuos únicos e incomprendidos que te seguirán hasta que llegue el tiempo del Armagedón. Y en el corazón de Asilo construiremos un gran Motor Oscuro alimentado por almas de igual oscuridad, y utilizaremos su poder para crear un ejército inmortal que castigue y limpie este patético mundo.

— ¿Y dónde podría construir esa catedral de la que hablas?

— Al otro lado del velo, en la oscuridad, entre los espíritus inquietos de aquellos que se fueron. En el lugar conocido como Zona Muerta.

— ¡Entonces, para unirme a ti he de morir!

— Es la Profecía. No podemos fracasar. Porque somos muchos.

— Porque somos muchos...

— Amén...

PARTE SEGUNDA

MIKE Y NETTIE

— ¡La oscuridad se acerca!

— ¿Qué te pasa, Agnetta?

— He tenido un sueño, Shadow Man... un sueño espantoso. Un sueño en la Zona Muerta. Los Cinco están aquí... los heraldos del Apocalipsis. El informe de Deacon confirma mis temores. Se acerca el fin, Shadowman. Una antigua profecía habla del regreso de un terrible mal a la Zona Muerta. Una fuerza terrible que reúne almas oscuras en su corazón, más oscuro aún, y usa su poder para cruzar a este mundo y desencadenar el Apocalipsis.

— Y yo debo impedir que ese Mal provoque el Fin de Todas las Cosas.

— Sólo tú puedes hacerlo, Shadow Man. Tú, El Que Camina Entre los Mundos. Yo no puedo ir a la Zona Muerta, y Jaunty es poco menos que inútil en ambos mundos. Eres el único que puede hacer algo en este caso.

— Como siempre...

— Pero nunca te has enfrentado a nada parecido a este Mal. Es tan puro, que ni los antiguos protectores de las Almas Oscuras pudieron destruirlo. Sólo pudieron echarlo de Zona Muerta. Sabían que volvería algún día, de ahí la profecía de su regreso. El poder de los antiguos casi se ha esfumado por completo, nada protege ya a las Almas Oscuras que el Mal desea. Lo que tienes que hacer, Shadow Man, es ir a la Zona Muerta y recuperar las Almas Oscuras... Tómalas bajo tu protección... antes de que el Mal las reúna en su terrible corazón.

— Vale, a ver si lo he entendido bien. Si no recupero esas Almas Oscuras, el mundo se acabará, ¿no?

— Exacto.

— Mierda...

— Oye, tengo que irme... me queda mucho por hacer... Toma el informe de Deacon y reúnete conmigo al amanecer en la iglesia de la colina. Tengo tus cosas a buen recaudo...

— Cómo odio esta mierda. Soy un peón en el plan maestro de Nettie. Me mueve como quiere sin darme explicaciones (y cómo me mueve a veces, tío). Y no puedo hacer nada al respecto, ya que —con todo el cariño del mundo— me cosió las costillas a la Máscara de Sombras. Además, no tenía otra opción... La muerte de Luke fue culpa mía, y también la de mis padres. Me merezco todo lo que me pase... y todo lo malo que se cruce en mi camino... No puedo vivir, no puedo morir... la Zona Muerta es el lugar perfecto para mí: un lugar sin lugar en ninguna parte. El culo del universo... ¿Dónde demonios está esa iglesia...?

Qué esperar de ShadowMan

MIKE. El protagonista que manejamos en el Mundo Real. Vive atormentado por la muerte de su hermano pequeño, Luke, y a pesar de ello todavía tiene sentido del humor.

La originalidad de «ShadowMan» no sólo se basa en hacernos pasar miedo. Sus autores han querido que esta superproducción no se quede en una simple aventura 3D, por lo que han incluido excelentes innovaciones...

1. UNA GRANDIOSA HISTORIA NO LINEAL

El jugador debe hacer realidad una **antigua profecía** a través de un despliegue de **veinte niveles repartidos en dos mundos.** Multitud de secretos son revelados a medida que ShadowMan avanza en su viaje al corazón de la oscuridad. La profecía tendrá un terrible y memorable final.







2. DOS MUNDOS, DOS IDENTIDADES

Exploraremos el Mundo Real con el mortal **Mike LeRoi**, mientras que la Zona Muerta será trabajo de su alter ego, ShadowMan el inmortal, quien podrá cruzar al Mundo Real para observar la verdadera oscuridad que amenaza con destruir a todos los mortales.





Un motor 3D de tecnología avanzada

El motor que utilizará el juego será el **3D VISTA** (Virtually Integrated Scenic Terrain). Con él se consigue la creación de unos **escenarios sin límites** que dejan ver en todo momento el horizonte, sin utilizar la impopular niebla. Además, los personajes han sido diseñados usando el avanzado sistema **"softskin"**, que muestra hasta el más mínimo detalle de cada uno de ellos. También contarán con una realista definición muscular, efectos de deformación de polígonos, y el motion capture de Acclaim para dar una mejor sensación de vida propia.

3. UN AMPLIO ARSENAL

Podremos **armar ambas manos** de Mike/ShadowMan independientemente, lo que nos permitirá **combinar armas e ítems** para desenvolvernos en cada situación lo mejor posible. Será posible llevar una porra en la mano izquierda y el arma Vodoo definitiva, The Asson, en la derecha, para poder defendernos de enemigos mortales e inmortales.

4. PISTAS, CLAVES, ENIGMAS...

Buscar a los asesinos en serie llevará consigo leer detenidamente sus historiales delictivos (claros en cuanto a hechos, pero confusos a la hora de comprender la personalidad de estos personajes), **buscar pistas** en los antiguos textos proféticos para encontrar el verdadero sentido de cada uno, y memorizar los planos y alrededores del Asylum, el gran edificio construido por Jack el Destripador, para imaginar la localización de los asesinos en el mundo real. **Una tarea realmente detectivesca.**









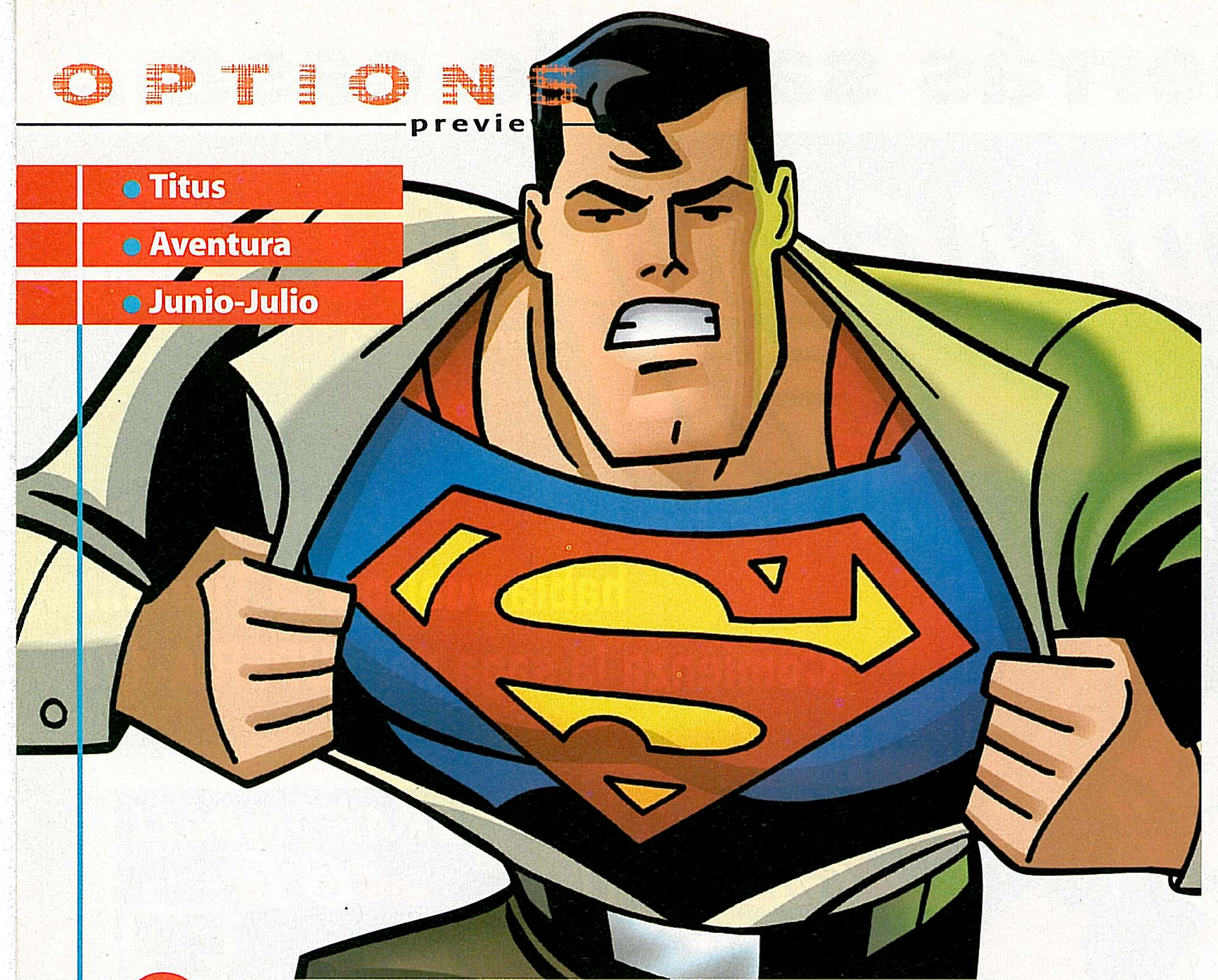
En el próximo número...

- ShadowMan pasa del Mundo Real a la Zona Muerta. Te contaremos qué encontrará en cada uno.
- Te presentaremos los enemigos y abominaciones a los que ShadowMan se enfrentará.
- La historia de los cinco "Serial Killers" que deberemos eliminar.
- Bocetos y renders de desarrollo. Cómo se construyó el juego.




SAGA DEL SUPER A-17
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO
ANIME VIDEO
Cuando la paz
había vuelto a la Tierra...
¡Comienza la saga del SUPER A-17!
Dragon Ball GT 14
A la venta a partir
del 30 de Junio
Dragon Ball GT 15
A la venta a partir
del 21 de Julio
Dragon Ball GT 11
Ya disponible
Dragon Ball GT 12
Ya disponible
Dragon Ball GT 13
Ya disponible
2ª ÉPOCA
© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Valdeman / Original & Copia
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT

- Titus
- Aventura
- Junio-Julio



Superman

El héroe por fin se destapa

Después de numerosas demoras y remozados, parece que «Superman» está listo para su presentación en N64. El último superviviente de Krypton protagonizará una **aventura en un grandioso entorno 3D,** donde tendremos **absoluta libertad de acción** (dentro de unas normas, claro).

Metrópolis (la ficticia ciudad donde se supone vive Superman) estará representada con todo detalle: rascacielos, parques, almacenes oscuros llenos de malos, coches que levantar. El deber de nuestro superhéroe será rescatar a Lois y compañía, secuestrados por Lex Luthor, que los retiene en un mundo virtual de la dimensión desconocida.

La aventura constará de **catorce niveles** largos y anchos que recorreremos a patita o volando, dados sus increíbles poderes: visión de Rayos X, el temible hálito congelante, la super fuerza, los rayos láser oculares...

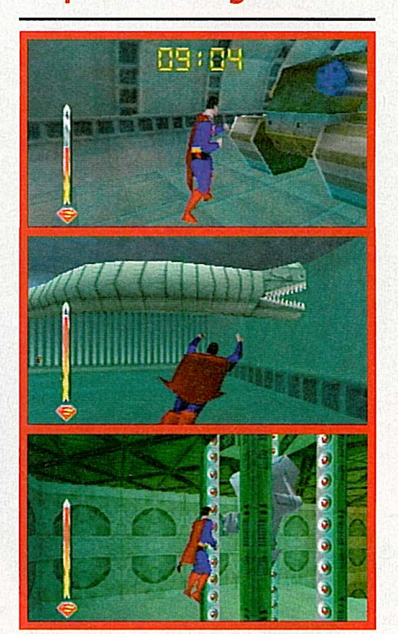
Habrá **tres niveles de dificultad y dos modos multijugador,** que aún no están muy definidos pero se rumorea que uno de ellos será un "beat'em up" donde también podremos atacar con los objetos del escenario.





▲ **En nuestros paseos por Metrópolis encontraremos malvados estilo años 50.**

Superenemigos



▲ Un personaje como éste no puede limitarse a dejar inconscientes a una panda de malos con sombrero, por lo que también deberá **enfrentarse a poderosos enemigos como una máquina de guerra,** morenazas impresionantes, robots voladores y, por supuesto, a Lex Luthor y otros Supervillanos famosos.

Primera impresión

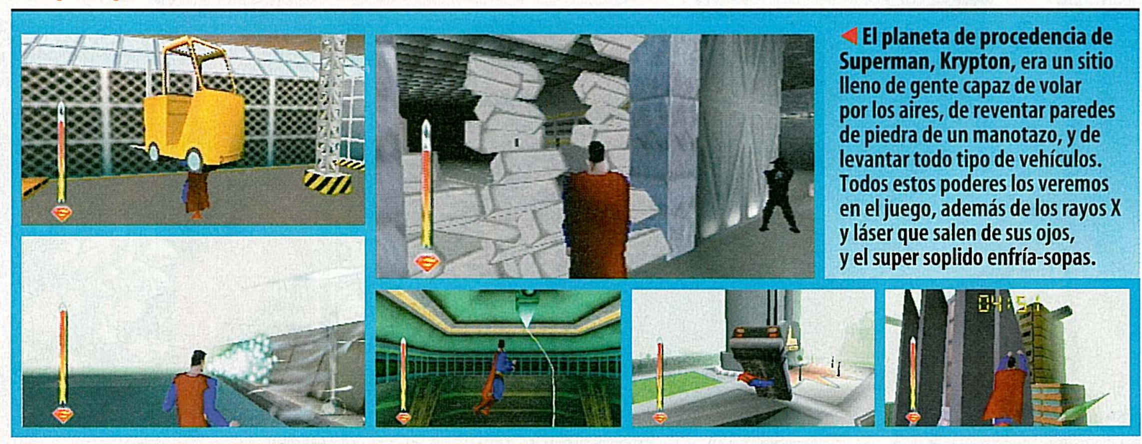


- El apartado gráfico refleja fielmente el universo de Superman.
- El juego presentará unos mapeados enormes. Y además, podremos recorrerlos de una punta a otra, literalmente, volando.

–

- El motor 3D no parece poderoso. Los decorados no dan la sensación de detalle que debieran.
- Veremos si una aventura tan grandiosa mantiene un buen ritmo de acontecimientos durante el juego.

Superpoderosísimo Man



◀ **El planeta de procedencia de Superman, Krypton,** era un sitio lleno de gente capaz de volar por los aires, de reventar paredes de piedra de un manotazo, y de levantar todo tipo de vehículos. Todos estos poderes los veremos en el juego, además de los rayos X y láser que salen de sus ojos, y el super soplido enfría-sopas.

- Nintendo
- Carreras
- Julio

F-1 WGP

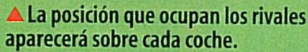
Pole Position para Game Boy Color

Game Boy Color se lanza a tumba abierta por los circuitos de Fórmula 1 de la mano de «F-1 WGP», conversión directa del **genial simulador creado por Paradigm.** Hace poco tuvimos un primer contacto con este veloz cartucho, pero ahora hemos podido deleitarnos con la versión casi terminada. Impresiones: la primera, **todos los textos en castellano,** bien corregidos; la segunda, velocidad al máximo, más aún que «V-Rally»; tercera, casi nada, todos los **pilotos reales** (**fotos digitalizadas** incluidas), con sus correspondientes escuderías (11 equipos, 21 conductores); y cuarta, una intro digitalizada de las que nunca habéis visto en una consola portátil.







La posición que ocupan los rivales aparecerá sobre cada coche.



Ojito con la velocidad. Los derrapes estarán a la orden del día.



Diferentes climatologías: lluvia, soleado, y se nota en la pista ¿eh?



Cada uno de los 16 circuitos disponibles se presentará con todo lujo de detalles, datos e información ante vosotros.

Primera impresión



- El modo desafío os va a enganchar irremisiblemente al juego. Es la bomba.
- La sensación de velocidad es asombrosa, a lo que hay que añadir el gran nivel de detalle.

–

- A tanta velocidad, control complicado. Necesitaréis jugar mucho para dominarlo.
- El nivel de dificultad tendría que bajar un pelín el listón.

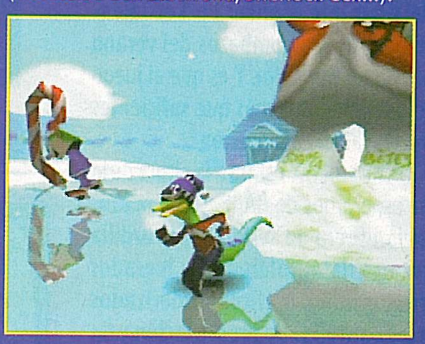
¡¡Acepta el desafío!!



Gracias a los textos en castellano entenderéis cuál es vuestro objetivo en cada desafío. Por cierto, uno de los modos más emocionantes del juego.

«GEX 3», LISTO PARA DEBUTAR

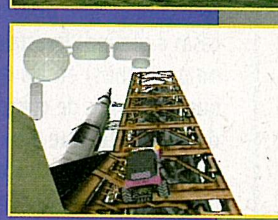
Gex vuelve a las pantallas de la mano de **Crystal Dynamics** con una **aventura 3D** de lo más excitante. La misión es esta vez rescatar a la agente Xtra, que ha sido raptada por el malo de siempre, Rez. El juego estará cargado de referencias al cine y la tele. Tendrá **24 niveles,** incluyendo algunos exclusivos para N64. Además, sólo en esta consola Gex podrá utilizar un nuevo movimiento con su lengua y disfrutar de un amplio vestuario (vístete de Gex Eastwood, Sherlock Gex...).



LA SEGUNDA ESTÁ EN MARCHA

Nos referimos a la **segunda entrega de «Vigilante 8»,** título que por cierto salió hace muy poco a la venta en España. Pues eso, que **Activision** ha ido rápido como el viento y está a punto de dar el pistoletazo de salida a **«V8:Second Offense».** Ni que decir tiene que esta segunda parte incorporará nuevos coches, armas más potentes y también objetivos más complejos en cada misión. En principio está planeado para **noviembre.**





ACCCLAIM , TODO DEPORTE



Durante el E3 tuvimos oportunidad de contemplar los próximos juegos deportivos que va a lanzar **Acclaim para N64.** El que sin duda más nos impactó fue el nuevo **«NBA Jam 2000»,** aunque lo vimos en un estado intermedio de desarrollo. El juego incluye una simulación cinco-contra-cinco y un atractivo **modo Jam de juego callejero.** Otro de los títulos fuertes que prepara esta compañía es **«Jeremy McGrath»,** un juego de **motocross** esponsorizado por el Campeón del Mundo de la especialidad. Ahí le veis en una de sus piruetas renderizadas.

- Nintendo-Rare
- Action-RPG
- Julio

Conker Pocket Tales

La aventura mas "bellota" de Game Boy Color

Después de tener acceso a una bellota, digo, beta del juego, ya os podemos adelantar que «Conker Pocket Tales» será uno de los bombazos del verano para Game Boy Color. Y es que el juego tiene argumentos más que suficientes para respaldar esta opinión.

Técnicamente estará a la altura de lo que esperamos de RARE, con una **animación fuera de serie para la ardilla protagonista**, diferentes y logrados scrolls, e incluso **gráficos renderizados en las pantallas de presentación** y fin del juego. Además, nos deleitará con varias vistas según la zona por la que avancemos o el subjuego que toque: veremos a nuestro protagonista desde arriba, lateralmente, desde atrás...

Pero, aparte de la calidad técnica, **la estructura del juego también será brillante.** Teniendo siempre en mente el rescate de Berri y recuperar los regalos que nos han robado, campearemos con Conker por diferentes pueblos, casas o caminos forestales (procurando no perdernos) en los que tendremos que ocuparnos de **cumplir los deseos de la gente que nos pida ayuda**, enviándonos en busca de ciertos objetos o personajes. En fin, que tiene mucha miga y que nos va tener muchas horas pegaditos a la pantalla de color.

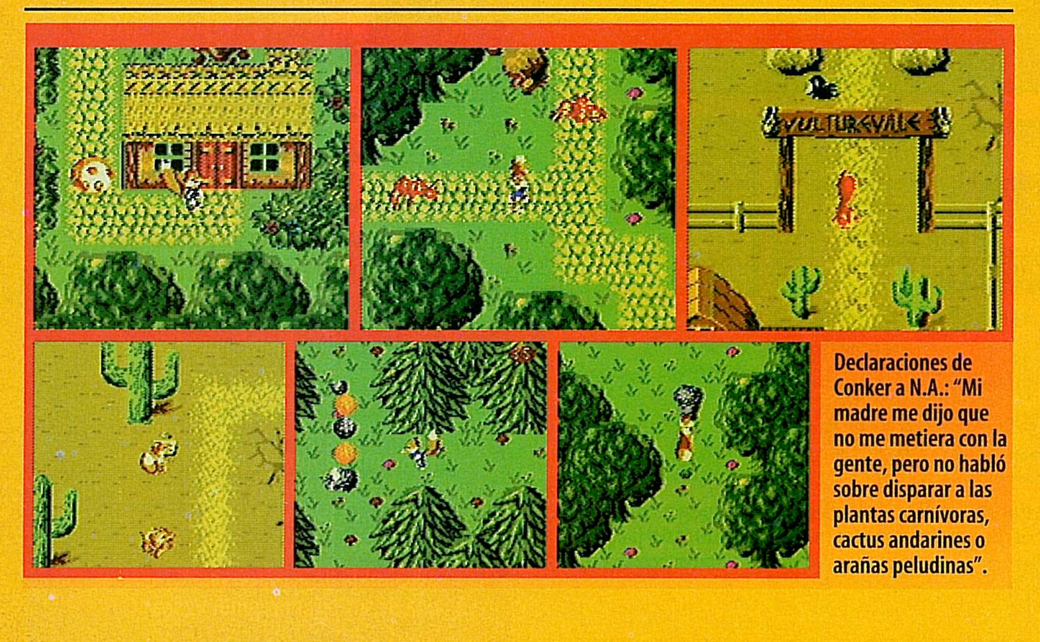
Ayudas para angloparlantes



Tanto los carteles de los caminos como las bellotas habitantes de cada pueblo nos darán pistas e información para descubrir los lugares a los que debemos ir, averiguar los objetivos inmediatos, y conseguir algunos truquillos para controlar mejor a Conker. Todos estos textos estarán en inglés, así que a lo mejor tienes que tirar de diccionario...

El juego mostrará un altísimo nivel técnico, por encima incluso del intocable «Legend of Zelda DX».

Las avellanas darán buenos castañazos



Declaraciones de Conker a N.A.: "Mi madre me dijo que no me metiera con la gente, pero no habló sobre disparar a las plantas carnívoras, cactus andarines o arañas peludinas".









«Conker Pocket Tales» será un completo RPG. Desde el principio deberemos manejar el menú de objetos con los que podremos equiparnos, y orientar nuestros pasos con la ayuda del mapa.

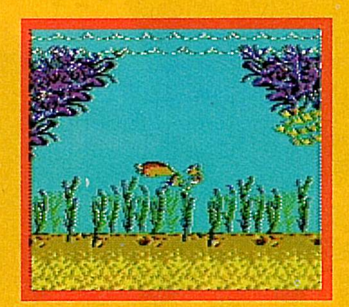
Se mete en todos los charcos, esta ardilla



Conker podrá dejar las marchas interminables para los montañeros gracias a los **conductos subterráneos** que encontrará dentro de las aldeas. **Sumergiéndose en un pozo de barro conseguirá aparecer (totalmente limpio, sin mácula) en un remoto lugar del escenario.**









A pesar de considerarse un "Action-RPG", «Conker...» **contendrá multitud de "minigames"** con diferentes sistemas de juego, entre los que encontraremos un tiro al blanco de altísima calidad y sorprendente perspectiva.





Primera impresión

+

- El juego demostrará la capacidad de Game Boy Color con su plausible nivel técnico.
- Los reacios al Rol se sentirán igualmente atraídos debido al rápido argumento y los múltiples subjuegos.

−

- Antes de comenzar un subjuego no se nos darán instrucciones sobre los controles, con lo que perderemos tiempo hasta encontrar los correctos.
- Quien no sepa inglés que vaya estudiando un poco. Le hará falta.

En «Conker Pocket Tales» encontraremos disparos, puzzles, fases subacuáticas... y todo en un "Action-RPG" de lo mejorcito del catálogo de Game Boy Color.

La "almendra" también entrará en juego

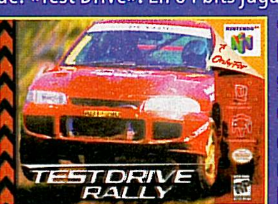




Los puzzles irán ganando importancia a medida que avancemos en el juego. Serán de bloques o interruptores. Los primeros nos harán poner las piezas en sus correspondientes hoyos con la condición de que sólo podremos empujarlos. Los acertijos de interruptores se basarán en el método de ensayo y error, sin lógica aparente. En todo caso, el premio será la apertura de un nuevo camino o un regalo.

ACCOLADE ESTRENARÁ «TEST DRIVE» EN N64 Y GBC

La compañía americana, recientemente **adquirida por Infogrames,** anunció durante el E3 sus nuevos lanzamientos para consolas Nintendo. Se trata de las versiones para N64 y GBC del juego insignia de Accolade: «Test Drive». En 64 bits jugaremos con **«Test Drive Rally»,** se supone que conversión directa de la última secuela de la casa, **«Test Drive 6».** Para Game Boy Color hay previstos dos cartuchos, uno es precisamente esa sexta entrega de Test Drive y el otro, **«Test Drive Off-Road 3»,** protagonizado por los más poderosos vehículos 4X4. Los tres aterrizarán por aquí antes de final de año.



«CARMAGEDDON» SE HACE ESPERAR

Cambio de planes de SCI. La casa inglesa ha **retrasado** el lanzamiento de su criaturita para N64 hasta **septiembre.** Parece que han decidido ajustar algunas características del juego antes de lanzarlo. La versión GBC estará en las mismas fechas.



¿QUÉ PASA CON «DUKE NUKEM ZERO HOUR»?

Nada, tranquilos, no pasa nada grave. Sólo que se ha retrasado un pelín. Lo justo para que a los chicos de **Eurocom** les dé tiempo a aumentar la velocidad de juego y equilibrar la dificultad. Buscadlo en las tiendas a **finales de este mes o principios de julio.** Seguro que no os decepciona.

NUEVA FECHA PARA «NEW TETRIS»: 10 DE SEPTIEMBRE

«The New Tetris», el penúltimo de la saga "encaja- fichas" para Nintendo 64, estará disponible a partir del 10 de septiembre. Será **Nintendo España** la encargada de distribuir un puzzle que ataca con la misma base de siempre pero cargada de ideas revolucionarias, como un increíble **modo 4P.**

«DAIKATANA» Y «CROC 2», EN EL PUNTO DE MIRA PORTÁTIL

Fox Interactive ha anunciado que la secuela de «CROC», el popular plataformas de 32 bits, aparecerá en Game Boy Color antes de que termine el año. El juego mantendrá el **diseño 3D,** añadiendo nuevos movimientos, decorados y jefes finales a lo largo de nada menos que **40 niveles.**

Otro que ha dado el sí a GBC es **Daikatana. Kemco** se encargará de la conversión desde el original de **ION Storm,** tanto de la portátil como de la de Nintendo 64.

- Nintendo
- Carreras
- Julio

F-1 WGP II

Todo a punto para el banderazo de salida

De hoy en adelante ya podemos ir descontando los días que faltan para que «F-1 WGP II» se ponga a la venta. La fecha es el **2 de Julio,** y desde entonces tendremos a nuestra disposición la genial secuela del simulador de F-1 más realista de N64.

Como ya sabréis, el **grado de realismo del original ha sido superado gráficamente** y, en cambio, se ha **suavizado en la conducción.** Aunque podremos elegir el nivel de dificultad activando opciones como la asistencia de frenado y de viraje, o los daños progresivos en el vehículo (entre otros muchos) la **conducción no será tan exigente,** de modo que los principiantes no tengan problemas para acabar las primeras carreras. Claro que también ha influido el **nuevo tipo de control, mucho más preciso** y arcade.

Entre otras novedades, encontraremos **una nueva vista,** situada sobre el casco del piloto, y un modo en el que disputaremos la temporada completa tal como se desarrolló en el Mundial de 1998. Será la bomba, porque reflejará fielmente lo ocurrido en todas las carreras, sólo que con una nueva variable: ahora jugamos nosotros. Por si faltaba algo, **el juego estará totalmente traducido al castellano.** Lo dicho, ya queda menos.



Los efectos de las colisiones también han ganado en espectacularidad, y se verán así de bien en «F-1World Grand Prix II».



Cada cierto tiempo nos informarán, patrocinador oficial incluido, del tiempo que nos saca el piloto más cercano.



Estará traducido al castellano, por lo que podremos enterarnos, por fin, del significado de las banderas de colores.

Los puntos fuertes de «F-1 WGP II»



La segunda entrega de esta bestia de la velocidad mejorará en algunos detalles a su predecesor. Además de la cámara extra y la opción temporada 1998, en el modo dos jugadores podremos retocar los detalles mecánicos de ambos vehículos, dividir la pantalla horizontal o verticalmente, y escoger vistas individualmente. Por último, mención especial para las repeticiones. ¡Esos sí son gráficos realistas!

Primera impresión



- La velocidad parece que supera a la de su primera parte, y el apartado gráfico, aunque parezca imposible, ha mejorado en nitidez y definición.
- Ahora el control es mucho más asequible. Apto para todos los jugones.

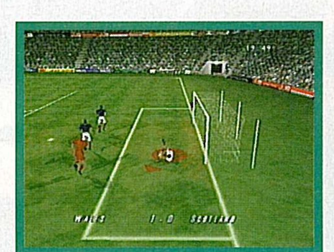
–

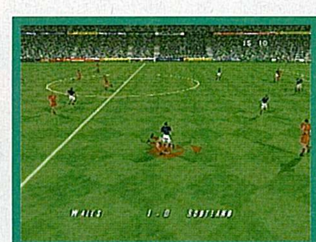
- Algunas de las perspectivas continúan siendo algo injugables.
- El modo para dos jugadores sigue sin permitirnos competir contra los demás bólidos. A ver si a la próxima...

- Acclaim
- Deportivo
- Septiembre

World Soccer
Fútbol doblado y traducido

Hoy en día, dada la rivalidad entre los FIFA e ISS, un título futbolero debe impresionar por su calidad y cantidad de detalles. Aunque este «World Soccer» (título provisional) está aún en pleno desarrollo, ya sabemos que incluirá **32 selecciones internacionales, ocho estadios reales** renderizados (su nivel de detalle nos ha dejado impresionados), gráficos en alta resolución, más de 50.000 cuadros de animación para los jugadores, diferentes condiciones climáticas, opciones para crear jugadores e incluso campeonatos... Y además, vendrá **traducido y con los comentarios doblados a castellano.** Calidad y detalles. Sobran los comentarios.


Los porteros harán gala de una gran agilidad e inteligencia artificial.


Se ha cuidado especialmente la ambientación durante los partidos.


Aún no está claro si los nombres de los jugadores serán reales o no.



Las selecciones incluirán su segundo traje para evitar errores en los pases.

Repeticiones instantáneas



A todo el mundo le gusta ver repetido su golazo nada más colarlo, por eso, este fútbol de Acclaim incluirá repeticiones instantáneas. Veremos el gol desde distintas cámaras y ángulos.

Estadios renderizados


El título de Acclaim nos permitirá jugar en los estadios más reales que hayáis visto jamás. Destacará la increíble iluminación nocturna.

La compañía de «Turok» también sabe de fútbol.

Primera impresión



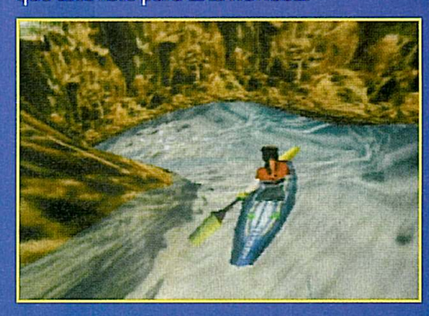
- El apartado gráfico promete ser el más cuidado de todos los títulos de fútbol existentes.
- Va a ser el primer juego de fútbol en el que por fin podamos escuchar a un comentarista español narrando el partido.

−

- En cuanto al control, parece que aún está verde la cosa, pues es difícil realizar jugadas con suficiente precisión.
- El movimiento de los jugadores tampoco parece completo. Habrá que esperar para ver el resultado final.

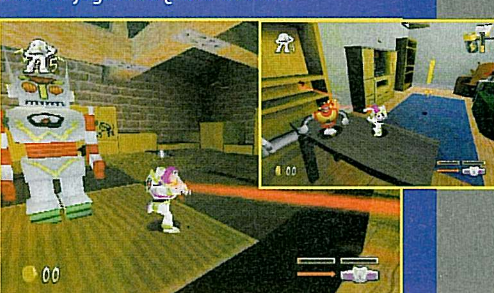
CONVIERTE TU NINTENDO 64 EN UN ¡¡KAYAK!!

Esa es la propuesta de UBI Soft en su «**Extreme Wildwaters**», uno de los juegos más sorprendentes del E3. Con él viviremos las sensaciones de un **piragüista** en su descenso por aguas bravas. Habrá seis personajes para elegir, cada uno con diferente fuerza de remado y marcador de adrenalina. Puede que esté listo para esta Navidad.



ACTIVISION DESARROLLA «TOY STORY 2»

La segunda parte del fenomenal film de Disney/Pixar tendrá su correspondiente entrega en Nintendo 64. Será de la mano de Activision y a través de una **aventura en 3D**, con vista en tercera persona, que nos pondrá en el papel de Buzz Lightyear. La misión será **rescatar a Woody** de las garras del coleccionista de juguetes. ¿Para el 2000?



TODO A PUNTO PARA EL NUEVO MORTAL KOMBAT

Su nombre será **«MK Special Forces»** y lo está diseñando **Midway** con permiso del equipo habitual. Una beta muy poco avanzada se mostró en el E3. En ella pudimos observar la nueva mecánica de juego, en plan escenarios 3D pero con todos los golpes de la saga. Pronto habrá más datos.



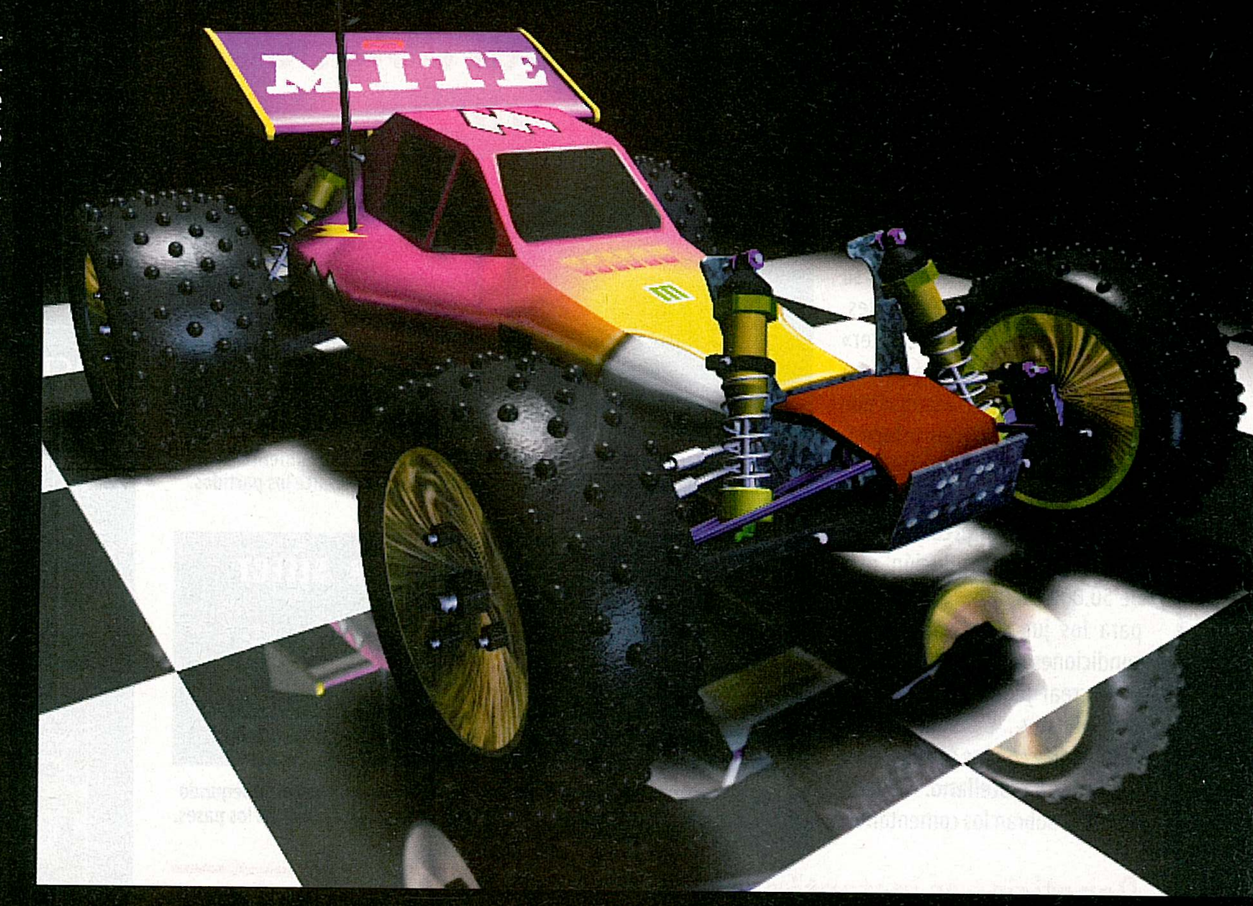


THQ LANZARÁ UN NUEVO FÚTBOL PARA N64

Se trata de **«Michael Owen´s World League Soccer 99»**, un desarrollo de Silicon Dreams que nos permitirá competir con **210 clubes** entre los que encontraremos selecciones y equipos de todas las ligas del mundo. No hay todavía fecha de lanzamiento.

- Acclaim
- Carreras
- Agosto-Sept.

Re-Volt ¿Cuántos voltios tiene tu coche?



Los juegos de coches ya están llegando a un punto en el que la originalidad es una batalla perdida desde el comienzo. Pero llegan nuevos aires con esta buena idea de Acclaim, que nos **pone a los mandos de coches dirigidos por radiocontrol** dentro de unos originales escenarios. Originalidad que vendrá dada por la naturaleza de los coches, ya que con ese tamaño tan pequeño, podrán correr por los **pasillos de un hotel** e incluso por las salas y corredores de un museo.

Estos **decorados estarán representados en 3D y con todo detalle,** de manera que la textura del suelo, los obstáculos típicos (rampas y escalones tan altos como los coches) y la iluminación, dificultarán o favorecerán a los variados tipos de coches.

Cada modelo RC mostrará **diferentes grados de aceleración, velocidad, amortiguación y resistencia,** ya que encontraremos deportivos, buggies, turismos, y algún que otro prototipo oculto. Por cierto, la beta del juego era **muy rápida.** Ojalá siga así en Agosto...

- Nintendo
- Shoot'em up
- Julio

R-Type DX Un "intocable" retocado

R Type DX» está a punto de llegar a Game Boy Color con la seguridad del **éxito inmediato y absoluto.** Nos damos a las predicciones después de haber disfrutado de sus aún buenísimos gráficos, de las dos partes de las máquinas de **Irem** que estarán en el cartucho (tanto para GB como para GBC), y de los **once niveles exclusivos para Game Boy Color** de su modo DX, la verdadera novedad del cartucho.

Ya sabéis de qué va la cosa, ¿verdad? Dispararemos continuamente mientras manejamos una dócil nave y recogemos reforzadores cada dos por tres. ¿Cómo se dice ahora? ¡Ah, sí! Un flipe total.



Las mismas fases, los mismos enemigos, la misma endiablada dificultad... los que jugasteis a «R-Type» en su día, veréis que todo sigue en su sitio...



...Aunque los niveles exclusivos para Game Boy Color esconderán alguna sorpresa, mezclando enemigos y fases de R-Type I y II en el mismo juego.

Primera impresión



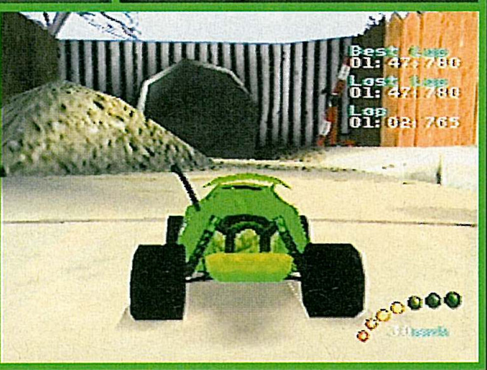
- No tiene rival en GBC.
- Es un "calco" del arcade. Los enemigos, la velocidad, el desarrollo... todo sigue igual de divertido.



- También mantiene el nivel de dificultad de la máquina. Y es alto.
- Podría venirle bien un retoque gráfico para no jugar sobre fondos negros.

¿Qué coche quieres, Pablito?





Mira, tienes muchos para elegir. ¿Te gusta el verde descapotable? Luce una carrocería clásica, pero dentro guarda un potente motor. ¿O prefieres el turismo? Sí, tiene una carrocería deportiva, pero su comportamiento es igual al del coche de tu papá. ¿El melón verde? Es un prototipo diseñado para trepar cuestas. ¿Te gustan? No pasa nada, habrá más.



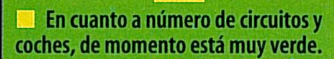


Las carreras se verán aderezadas por la aparición esporádica de ítems, que podremos utilizar contra los adversarios.

Primera impresión



- En gráficos se está consiguiendo muy buen nivel. Reflejos en los coches, focos de luz, sombras... por algo será compatible con Expansion Pak.
- Los circuitos están llenos de rampas y saltos. La emoción está asegurada.



- En cuanto a número de circuitos y coches, de momento está muy verde.
- El número de coches en pantalla es reducido (sólo cuatro), y la utilidad de los ítems, como ocurre en otros juegos similares, queda en entredicho.







Será la primera vez que manejemos este tipo de coches en unos escenarios 3D con vista trasera.



Las rampas y cambios de rasante serán constantes en «Re-Volt».

El talón de Aquiles



El meollo de la serie «R-Type» estriba en sus jefes finales y la dificultad para abatirlos. Deberemos aprender sus puntos débiles para eliminarlos.



Según el ítem que recojamos, nuestra nave lanzará bolas de plasma, lasers diagonales, ondas circulares, misiles heatseeker... y más.



La intro es cortita pero intensa. Te mete de inmediato en el juego, porque reproduce a la manera Nintendo 64 las trepidantes carreras de la película. Aquí el protagonista de la acción es Sebulba, pero también hemos visto a Anakin como jefe de filas de otra intro.

NINTENDO 64
NINTENDO/LUCASARTS
CARRERAS
256 MEGAS
25 CIRCUITOS/8 PLANETAS
BATERÍA: SÍ

información del juego

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **9.990** PTA

STAR WARS EPISODE 1 RACER

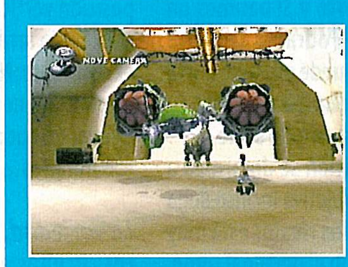
Los "roces" con las paredes dejan una estela de chispas increíblemente realista.

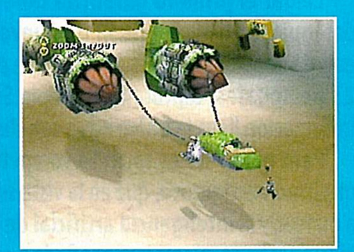


Para hacer frente a estas estrecheces tienes un botón de "volcado vertical" a tu disposición.

«Racer» está inspirado en uno de los momentos culminantes del film, las carreras de "pods".









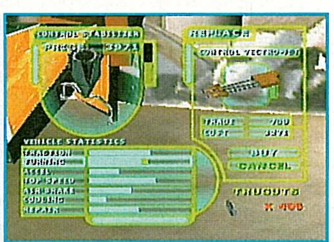


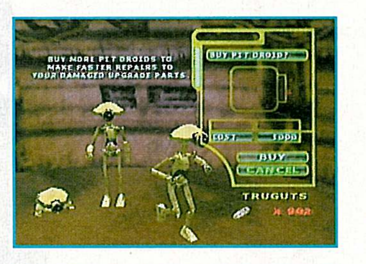


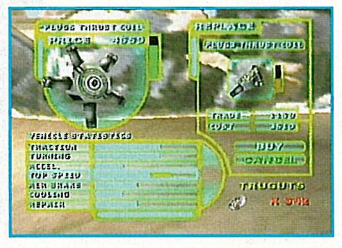


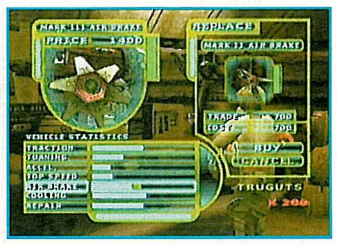
*Cuando veas la película, descubrirás hasta qué punto hay Star Wars en este juego. Sobre todo cuando caigas en la cuenta de que **los hangares de las naves, que puedes visitar de arriba a abajo, son clavaditos a los que aparecen en la película.***











En la tienda de Watto *puedes poner tu pod al día siempre que tengas los Tugruts suficientes. Watto te venderá las piezas que necesites para mejorar la tracción, el giro de la nave, la aceleración, la velocidad máxima, el freno, la refrigeración y las reparaciones. Te da además la oportunidad de adquirir poco a poco el material. La banda amarilla de cada parámetro indica el porcentaje que mejoras, mientras que la roja marca lo que pierdes si vendes esa pieza. Para momentos de ruina lo mejor es ir al desguace y pillar piezas de segunda mano. Son más baratas pero también menos fiables. Por comprar hasta puedes comprar androides que se encarguen de los arreglos de la nave en plena carrera, algo muy de agradecer.*



¡¡ Usa la Fuerza, Anakin !! (y el freno)

Que se aguanten los demás. La **primera versión jugable del Episodio 1 de Star Wars** ya está en Nintendo 64. El resto tendrá que esperar para disfrutarlo, y cuando eso suceda ya les habremos sacado la ventaja de la habilidad y por supuesto la experiencia.

Antes, o después, **lo ideal sería ir a ver la película.** Así captaréis de inmediato **porqué la obra de George Lucas se ha trasladado al cartucho en formato de carreras,** se descubre la esencia de los personajes y se da la oportunidad de sumergirse en la acción mucho más que antes.

«Racer» es un juego de carreras inspirado en una de las secuencias más emocionantes del film. Aquélla en la que Anakin, años antes de que sellara su pacto con el lado oscuro, muestra sus dotes de piloto manejando los endiablados Podracers como si fueran triciclos. A nosotros no nos lo han puesto tan fácil en el juego, pero por ambientación no va a quedar. La **reproducción de las naves es perfecta y el pase turístico** para recorrer la geografía del planeta Lucas nos introduce en la carrera como quien no quiere la cosa.

Un juego de carreras... de otra Galaxia

La mecánica va de «Extreme G» o «F-Zero X», salvando las distancias. **No hay armas en juego, sólo velocidad.** Y los podracers no aparecen chiquitos y sin definición, sino majestuosos, con un tamaño apreciable y la definición precisa. **El objetivo es ganar,** o al menos quedar entre los cuatro primeros para **tener acceso al siguiente circuito.** Hay tres categorías: **Amateur, Semipro y Galactic,** cada una con



➤➤



siete pistas, más una competición extra, Invitational Podracing Circuit, que abre otros cuatro dificilísimos recorridos.

Llegar el primero garantiza dinerito y, si batimos un determinado tiempo, **añadir un nuevo Podracer** a nuestra galería de seleccionables. La colección puede elevarse hasta **23 personajes,** capturado el propio **Sebulba** que para tu información lleva la **única nave con disparo de serie.**

Pero ganar no es fácil. La competición se desarrolla a un **ritmo vertiginoso,** que en la vista subjetiva incluso llega a marear, y la **inteligencia artificial de los rivales** está muy ajustada. Aunque empieza confiado y con el personal torpe, la curva asciende enseguida para romper después todo equilibrio. **Alterna circuitos muy fáciles con otros casi imposibles,** y si te sitúas entre los cuatro últimos, te condena a reempezar la carrera. Cosa que harás sin problemas porque el reto está servido, porque no vas a dejar que esos "payasos" te coman la moral y porque **el nivel de adicción está siempre por las nubes.**

El control está de nuestra parte. La **reacción de las naves al stick es obediente y ágil,** aunque varía según las características del Podracer que hayamos elegido (**cada pod tiene una aceleración,** capacidad de giro, freno...). En teoría basta con dos botones para dominar la carrera, pero en la práctica nuestra nave necesita ajustes en plena marcha y eso obliga a poner más manos a la obra. Hay un botón para reparar el Pod en carrera, otro para deslizar la nave, los C amarillos cambian la vista y colocan la nave en posición vertical y por último el turbo requiere mantener el stick hacia arriba y volver a pulsar acelerador cuando llegue el momento. No te hace falta pulsar todos a la vez, pero sí que vas a tener que tirar de turbo, y a la mínima, si quieres quedar en buen lugar. Ojo a los motores, Anakin, se calientan con mirarlos...

La variedad, una de las claves del juego

Los circuitos están muy bien tirados y enseguida cobran vida. Las texturas y los efectos de luz en tiempo real les proporcionan solidez y credibilidad. **En cada planeta hay una ambientación diferente** y aunque los circuitos repiten superficie, la **variedad es uno de los puntos fuertes** del juego. De hecho **no hay dos recorridos iguales.** En el mapa, por cierto no muy útil dadas las condiciones de carrera, se dejan ver los distintos caminos que se abren en algunas pistas. Se dividen en dos: **rutas alternativas** que te ofrecen la oportunidad de evitar una zona complicada o de librarte de algún incómodo rival, y **atajos** en sí mismos, que aparecen ocultos tras un falso vallado o se activan cuando rompemos una pared invisible.

Esta es la magia del Racer. Igual que la película es más que una película, este cartucho es algo más que un juego de carreras. Para nosotros es el **mejor de velocidad** (futurista) que hay en N64. Y eso que no hemos visto la película...







Los podracers son más frágiles *de lo que parecen. Por eso debes vigilar el estado de los motores durante la carrera. En verde todo va bien, después pasan a amarillo para terminar en un rojo peligroso. Puedes hacer reparaciones en marcha, aunque eso disminuirá tu velocidad. Demasiados choques con otras naves o con las paredes reventarán tu nave. Y un uso continuado del turbo sobrecalentará los motores, que enseguida comenzarán a arder.*

Amateur Podracing Circuit



Bienvenido al circuito Amateur. Tu recorrido por los primeros seis planetas (siete pistas) empieza en el desierto del Tatooine, lugar idóneo para tomar contacto con tu nave, y termina en el Spice Mine Run del planeta Mon Gazza, donde deberás llegar con la lección bien aprendida. Porque es un gran desafío.



BOONTA TRAINING COURSE es el mejor principio. Pista fácil, abierta, rápida, aunque con algunos obstáculos al final.



MON GAZZA SPEEDWAY es el circuito más corto. Coge una nave rápida y disfruta de sus largas rectas y anuncios de neón.



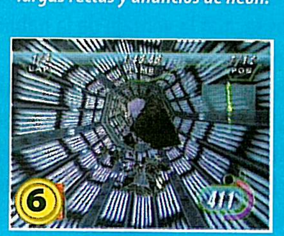
BEEDOS WILD RIDE transcurre entre el hielo de Ando Prime. Propone caminos estrechos y un glaciar gigante con salto total.



AQUILARIS CLASSIC es de los que obliga a aprenderse la ruta, porque gasta recovecos, curvas imposibles y varios atajillos.



MALASTARE 100 es de los más bonitos. El cielo está estrellado y tú verás lo propio si no andas fino en el salto que lo divide.



VENGEANCE nos lleva al planeta Govo IV a correr en mitad de un campo de asteroides. Primera prueba para tu habilidad.



SPICE MINE RUN en Mon Gazza, baja el nivel de dificultad y de nuevo ofrece una pista abierta y rápida. Mete mucho turbo.

Cómo lo ves





*El juego ofrece **cuatro vistas** para dominar la nave. Dos exteriores y otras dos interiores. Las **más jugables son las de fuera,** especialmente la más alejada porque permite ampliar la distancia. Las de dentro son espectaculares, pero poco prácticas. La subjetiva total es muy rápida, y la de los motores, muy vistosa y poco más.*







Es rápido, frenético y divertido. Para sacarle todo su jugo, te hará falta algo más que correr. Necesitarás usar la Fuerza.

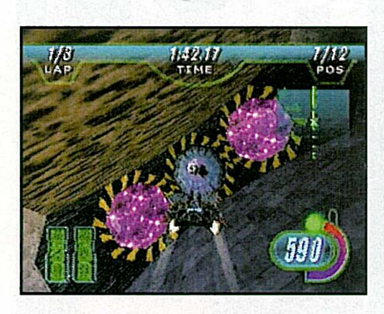


La variedad es uno de los puntos fuertes del juego. A cada planeta, una ambientación distinta: hielo, jungla, subterráneos...



Algunas pistas no están completas, y el trozo que falta hay que "saltarlo" a toda velocidad. Eh, hemos dicho a toda velocidad...











Semi Pro Podracing Circuit



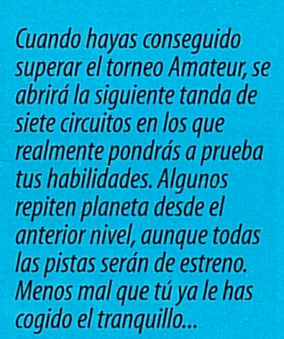
SUNKEN CITY, en Aquilaris, está plagado de atajos y se turna entre un bonito recorrido exterior y laberínticas cuevas.



HOWLER GORGE nos traslada de nuevo a los hielos de Ando Prime. Es un circuito muy rápido pero está lleno de obstáculos.



DUG DERBY se desarrolla en Malastare y es un circuito de los de hilar fino. Muchas rectas pero estrechas como desfiladeros.



Cuando hayas conseguido superar el torneo Amateur, se abrirá la siguiente tanda de siete circuitos en los que realmente pondrás a prueba tus habilidades. Algunos repiten planeta desde el anterior nivel, aunque todas las pistas serán de estreno. Menos mal que tú ya le has cogido el tranquillo...



SCRAPPER´S RUN pone el punto de dificultad más alto. Corremos en Ord Ebanna, y es tan exigente que deberás memorizarlo.

ZUGGA CHALLENGE, en Mon Gazza, nos pone en contacto con las máquinas de especias y con curvas de 90 grados.



BAROO COAST nos lleva a la playa y de rondón a la jungla. Allí podrás coger el atajo más alucinante de todo el juego.



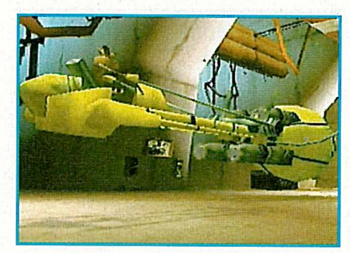
BUMPY´S BREAKERS regresa a Aquilaris con un circuito largo y sinuoso que exige pericia y mucha paciencia.





Para ganar, tienes que conocer a fondo los secretos de cada circuito. Para empezar, familiarízate con las rutas alternativas: te evitan atascos, y puede que además ahorres algunos metros. Después, con práctica y algo de suerte, te darás de bruces con un falso vallado en mitad de la jungla, o romperás en pedazos el sello que abre las puertas de estos tenderetes que ves en la pantalla de arriba...





Antes de cada carrera *puedes fijar el reparto de los premios: todo para el vencedor (2.200 Tugruts), dividir la cantidad entre los cuatro primeros... Empieza adjudicándoselo todo al primero, y después, según te haya ido en la carrera, vas repartiendo los beneficios. Llega el primero no te garantiza conseguir una nueva nave. Para ello además tienes que superar un récord de tiempo. Por ejemplo, para conseguir a Sebulba, tienes que batir un tiempo de 6:20:012 en el Boonta Classic del nivel Galactic Circuit.*



Podemos repetir todas las carreras que queramos. Aunque no hay dinero en juego, se puede luchar por las naves nuevas.



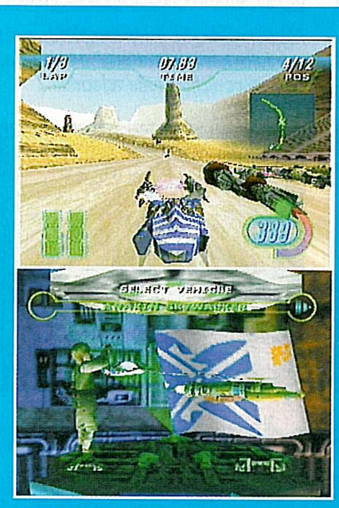
El efecto de luz solar es una opción que se activa o desactiva desde el menú inicial.



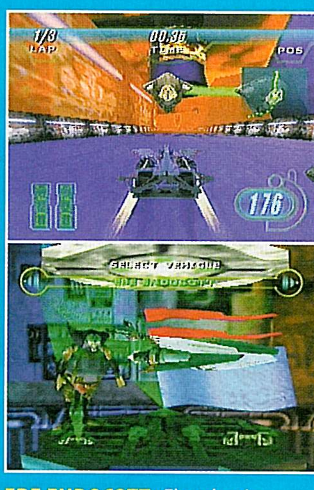
La carrera se disputa a tres vueltas. Salen todos muy juntitos pero lo normal es que enseguida se formen pequeños grupetes. Si estás entre los primeros, tendrás que aguantar los ataques y burlas de tus rivales más próximos.



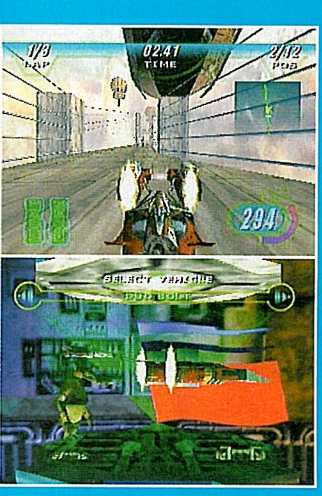

Los primeros seis



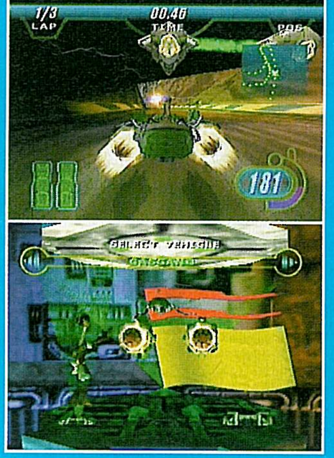
ANAKIN SKYWALKER: *Su pod es manejable pero no muy rápido.*



EBE ENDOCOTT: *El pod más adecuado para gozar del turbo.*



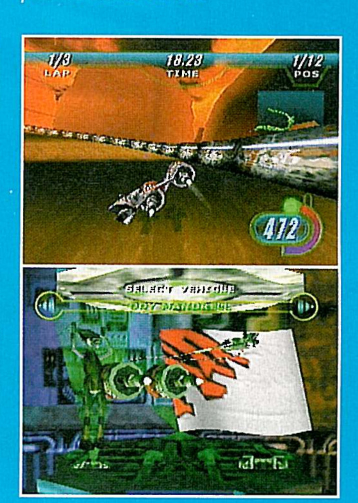
DUD BOLT: *Buena aceleración pero pésimo en las curvas.*



GASGANO: *Es de los más veloces, pero mucho ojo con la refrigeración.*



ELAN MAK: *Le cuesta girar, pero acelerando es de lo mejorcito.*



ODY MADRELL: *El piloto más equilibrado. Bueno en casi todo.*

Head to head







La opción **multijugador** *se queda en una carrera a dobles y sin los pods controlados por la CPU, pero aún así transcurre* **intensa, veloz y muy divertida.**



La salida turbo es imprescindible para ganar. Acelera en cuanto se apague el uno...



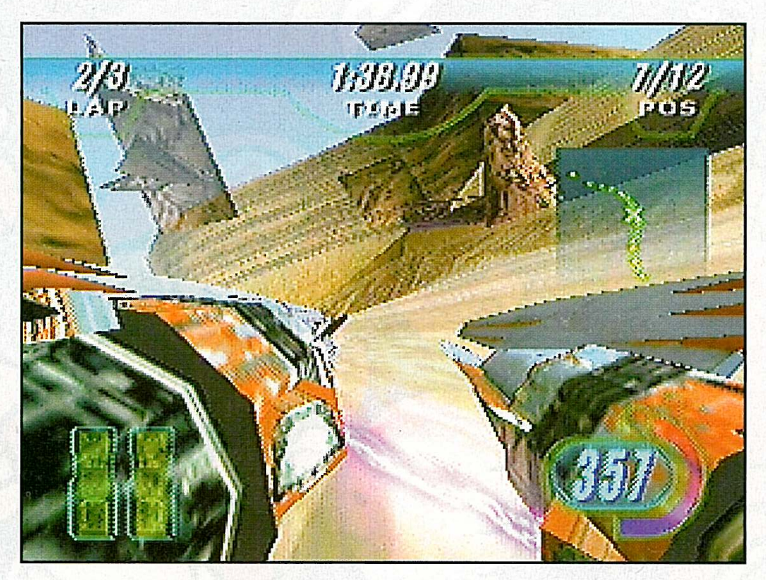


Los turbos *son fundamentales para ganar. No es fácil utilizarlos (arriba en el pad + botón A cuando se encienda el piloto amarillo), pero no tendrás otra forma de remontar o de distanciarte de los rivales. Ojo con abusar, se recalientan los motores.*



Antes de cada carrera se ofrece una vista panorámica de tu pod. Impresionante.

Ando Prime Centrum es el primer circuito del nivel Invitational, el más difícil.







La banda sonora del film aparece en la intro y en la tercera vuelta de cada carrera. Acompañan las voces reales de los actores.





Vengeance es un circuito duro y peligroso. Si no pierdes la nave entre los túneles de meteoritos será este rayo láser el que se encargue de mandarte al taller.



El Análisis

GRÁFICOS  95

La mano de Lucas es alargada y ha dado vida a una suerte de circuitos, planetas, recorridos y personajes con una calidad y un diseño impagables. Si hay que destacar algo, sin duda la variedad y la fidelidad a la película de todos los escenarios y naves.

MOVIMIENTOS  95

Tiene la velocidad de «F-Zero» con el triple de carga gráfica. La sensación de velocidad es magnífica (a veces demasiado generosa) y la especial estructura de los pods les permiten girar y saltar de forma espectacular, con los motores al viento.

SONIDO  89

La música, la poca que suena durante la carrera, pertenece a la banda sonora del film. No esperábamos menos, aunque hubiera molado escuchar la melodía de Williams durante toda la carrera. Las voces, o gritos, de los personajes corresponden a los actores reales del film.

JUGABILIDAD  93

El control sobre los pods es intuitivo y responde a las órdenes. Para competir en condiciones sólo hay una vista que funciona, la más alejada. La de los motores es perfecta para no ganar una carrera. El nivel de dificultad está un poco desequilibrado pero consigue mantener la tensión y hacer que perseveremos en el intento.

ENTRETENIMIENTO  92

En principio la cantidad de circuitos garantiza duración, pero es posible que en manos habilidosas el juego sea historia en breve. Menos mal que incluye cosas como conseguir nuevas naves, comprar piezas para construir el pod perfecto y por supuesto llegar el primero en todas las pruebas. Eso sí que es complicado.

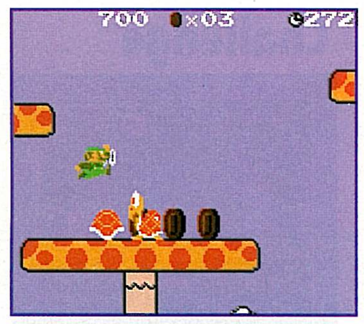


TOTAL 93

- *Quizá un* **juego de carreras** *no era lo que esperaban los fans de Star Wars, pero no os dejéis llevar por las apariencias. Este juego está a la altura de la película. Y además emociona.*
- *El* **nivel gráfico** *y la velocidad destacan sobre el resto. Los escenarios rezuman realismo y el juego es endiabladamente rápido y dinámico.*
- *El* **control** *es eficaz aunque exige dedos hábiles. Las vista de los motores es espectacular pero poco práctica.*
- *La* **duración** *la marcará vuestra habilidad a la hora de ganar carreras (hay 25 circuitos) y también el interés que le pongáis para descubrir nuevas naves, ganar todas las medallas de oro…*



Super Stars
SUPER MARIO BROS DX
Mario se gana la vida recogiendo monedas. Por cada cien monedas recaudadas el número de vidas aumenta en una, lo que hace que intentemos recoger el máximo de dinerito posible. Al principio abunda en habitaciones subterráneas y bloques, pero después...
GAME BOY COLOR
NINTENDO
PLATAFORMAS
8 MEGAS
72 NIVELES
BATERÍA: SÍ
información del juego
Precio 5.990 PTA
2 JUGADORES CON CABLE
NO COMPATIBLE GB
¡¡Mamma mía!!



Pulsando Select en la pantalla del mapa podemos seleccionar a Mario o a Luigi.

Mario debuta en Game Boy Color con la reedición de su primer juego para la veterana consola NES.

No son tan malos



Los grupos de setas, las plantas de tubería o las tortugas se limitan a pasar por la pantalla sin tener casi en cuenta a Mario. Los lanzadores de objetos como los cañones, Lakitu o Bowser sí que son peligrosos.







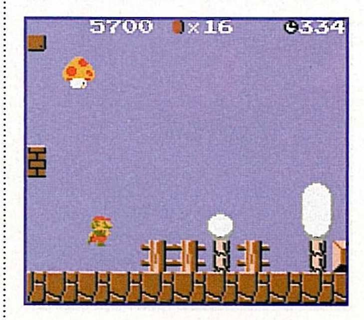
Al coger una estrella, la inmunidad se apodera de Mario. Avanza a toda pastilla.



Prueba a meterte en todas los tubos, aunque los enemigos piensen que te haces "popó".



Con el disparo es mucho más fácil y rápido avanzar por cualquiera de las fases.



Nuestro amigo Mario, fontanero, bigotudo y luchador, ha vuelto con un **excelente "revival" de sus aventuras** en la primera consola que pisó. **La NES disfrutó de más éxito** que sus contemporáneas debido a este juego, lo que nos lleva a preguntarnos qué fue capaz de ofrecer Mario Bros que no dieran los demás. Examinando este cartucho de Game Boy Color enseguida saldremos de dudas.

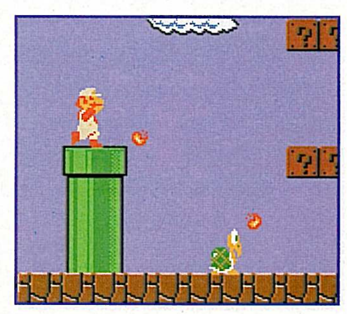
Aparte del apartado gráfico, muy bueno para su tiempo, el **logrado control disfruta de una inercia** molesta para los no iniciados, pero desafiante para el experto. También la curva de dificultad está impresionantemente estudiada, de manera que, cada vez que se pierde una vida, la única excusa que se puede alegar es la torpeza propia. Pero **ligada a la dificultad está la jugabilidad.** Cualquiera se puede pasar los primeros niveles: saltos fáciles, pocos enemigos y mucho tiempo para completarlos. Pero, a partir de la mitad del juego empiezan a aparecer **saltos ajustadísimos, enemigos imposibles** y unos límites de tiempo inalcanzables. Debes terminar por aprenderte la fase de memoria para poder llegar sin un rasguño a la banderita final. Y, parece increíble, **esto es lo que más engancha de «Super Mario Bros. DX».**

Extra, extra, Mario en Game Boy Color

Pero el antiguo título de NES sólo es uno de los modos de juego de «Super Mario Bros. DX». Este cartucho te va a hacer sudar hasta que le **arranques todos los secretos.** De principio están los tres modos de juego normales: **Original, Challenge y Versus.** Pero conforme vamos avanzando en el Original se van abriendo opciones y modos, que requieren completar el juego varias veces para acceder a todos los secretos. Lo que sí podremos ir viendo son las diferentes **fotos y monerías con las que somos premiados** al completar niveles. Una inteligente manera de enganchar al jugador.

Resumiendo, un juego **recomendable** para cualquier usuario GBC por su **altísima diversión, notable calidad técnica...** y porque es el "abuelito" de todo esto.

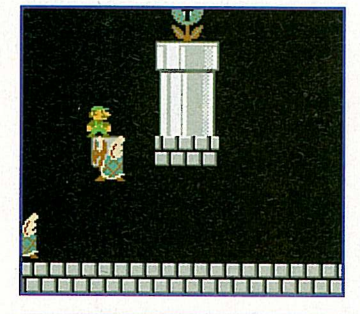


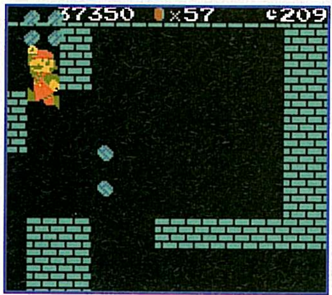


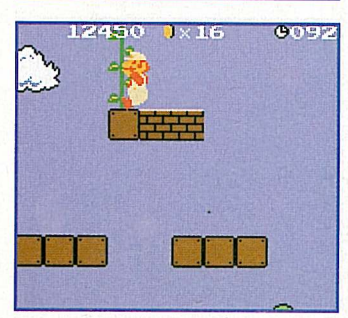
La setas se venden caras, *y no lo decimos tanto por el precio de mercado como por sus escasas apariciones en «Super Mario Bros. DX». Cuando salen, suelen tener la manía de desaparecer por un lado de la pantalla. Consigue una y lo próximo en aflorar será, obviamente, la flor de disparo. Con este poder todo se hace más llevadero.*



CUANDO LAS FASES SE PONEN DIFÍCILES. *Llegando a los últimos niveles, los bucólicos paseos se convierten en luchas a muerte contra los saltos ajustados, los abundantes enemigos y el tiempo límite. La mejor solución es aprenderse el desarrollo del nivel para poder ir esquivando a los enemigos y saltando abismos, a la vez que corremos. Un reto de habilidad y memoria a corto plazo.*











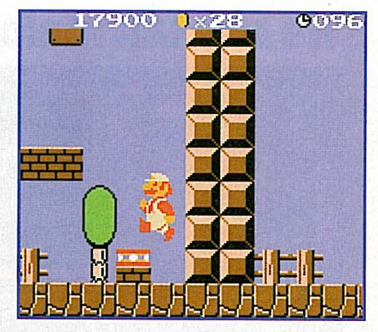
Mario guarda muchos secretos *dentro de su cartucho. Al igual que en la versión original de NES, las Warp Zones, los bloques fantasma y las enredaderas siguen apareciendo si buscamos bien en todos y cada uno de los niveles. Para estar seguro de encontrarlos todos, lo mejor es practicar en el modo Challenge, en el nivel que quieras.*

Calendario



El cartucho también incluye un **calendario perpetuo** en el que podremos **marcar los días** que queramos con diferentes signos y mensajes tipo agenda.

Los interminables secretos de este nuevo Mario le convierten en uno de los plataformas más completos.

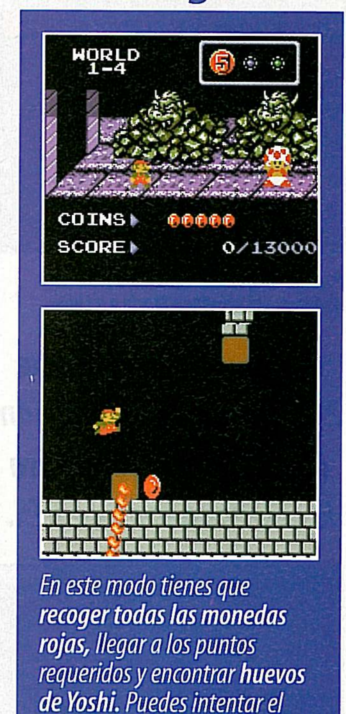


Los muelles son unos aparatitos que ayudan a saltar más alto al protagonista, aunque a veces es difícil elegir el momento del salto.

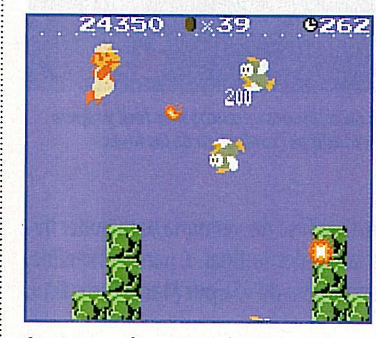


En la caja de juguetes podemos escribir el texto que luego aparecerá en boca de Mario, Luigi... Y retocar la melodía de fondo.

Challenge



En este modo tienes que **recoger todas las monedas rojas,** llegar a los puntos requeridos y encontrar **huevos de Yoshi.** Puedes intentar el nivel las veces que quieras.



Aunque no te lo creas, Mario puede lanzar bolas de fuego bajo el agua. Pregunta al pez.



También sabe romper bloques de piedra a cabezazos, pero sólo cuando está crecidito.



Y, si coge la inmunidad además del disparo, se transforma en el terror de los enemigos.

Sopa de Mario



Cuando toque jugar en un nivel subacuático, el **botón de salto te servirá para dar brazadas,** pero te aconsejamos ir por el suelo y despacito, pues los enemigos acuáticos se mueven muy rápido y son imprevisibles.

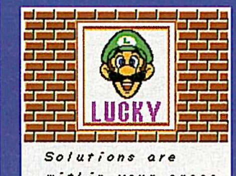


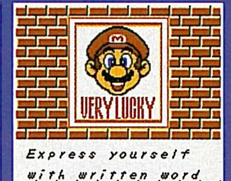
Más monedas para el héroe de Nintendo. Pero en Challenge, sólo sirven las rojas.



PREMIOS PARA LOS MEJORES.
Seguro que piensas que los dibujitos que de aquí encima los hemos puesto para hacer bonito. Pues... ¡estás equivocado (a medias, claro, porque son bien bonitos). Se trata de pantallas que podrás admirar e imprimir (con la correspondiente GB Printer) cuando hayas completado el juego.

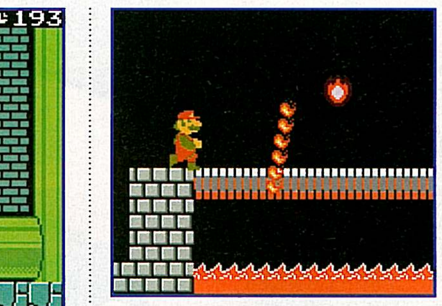
Bienaventurado el que...





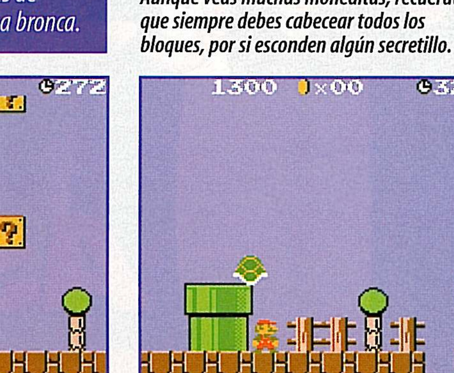


*...Vaya a la **caja de juguetes y entre en el oráculo de cartas**, porque allí le darán **consejos para jugar mejor**, y para arreglar los problemas de aburrimiento. A no ser que tenga mala suerte y Bowser le eche una bronca.*



Aunque veas muchas moneditas, recuerda que siempre debes cabecear todos los bloques, por si esconden algún secretillo.





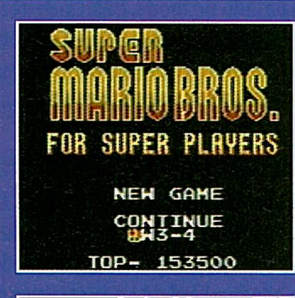







El castillo de Bowser es de lo más peligroso *debido a los lagos de lava, las llamaradas, lenguas y bolas de fuego que asedian a Mario por todas partes, peligros que afrontarás en el nivel 4 de cada fase.*

Super Players





*Cuando aparezca la cara de Luigi en el menú, señálala y entrarás en otros **ocho mundos** totalmente diferentes: los famosos **LOST LEVELS**. Cuidado, la dificultad se eleva a lo bestia.*

Volvemos a enfrentarnos con los famosos enemigos del universo Mario. Habrá que hacer memoria para saber cuál era la mejor manera de eliminar Koopas, Lakitus y Bowsers.

Versus Boo



*Si es el **fantasma Boo** quien aparece, entonces puedes entrar en unas **divertidísimas carreras contra el fantasma, en 8 niveles** especialmente diseñados para esta versión de GBC. Es fácil, gana quien llegue el primero.*

El Análisis

GRÁFICOS  **81**

Se han trasladado los gráficos de la versión NES a Game Boy Color. Y queda pelín antiguo.

MOVIMIENTOS  **85**

Los saltos son suaves y la inercia está muy conseguida. Lo que a veces falla un poco es el scroll, algo brusco cuando vamos corriendo.

SONIDO  **89**

Todo un acierto lo de mantener la banda sonora original de NES. Además hay alguna melodía nueva en los menús, y unos efectos muy nítidos.

JUGABILIDAD  **94**

Sólo hay que acostumbrarse a la inercia de Mario, después el control se hace totalmente fiable. Es tan simple que basta con ver a alguien jugando para desear estar a los mandos.

ENTRETENIMIENTO  **96**

¿Horas?, ¿días?, ¿meses?... No sabemos el tiempo que tardarás en completarlo, pero para sacarle todos los secretos te aseguramos que hace falta tiempo, resistencia y destreza de máximo nivel.



***TOTAL* 94**

- **Tenemos Mario para meses.** *Entre los cinco modos de juego y la dificultad de los Lost Levels hay juego para todo el verano.*
- *La actualización de un título tan veterano ha dado como fruto* **uno de los mejores plataformas de GBC.** *Todo un acierto por parte de Nintendo.*
- *Uno de los aspectos menos cuidado es el* **scroll**, *que a veces renquea. No todo podía ser perfecto.*
- *Una* **mejora gráfica,** *acorde con los tiempos, no habría estado de más. En este aspecto se queda atrás en comparación con Wario o Bugs & Lola Bunny.*

ASTÉRIX & OBÉLIX

A tortas con los **romanos**

Ambos personajes pueden jugar en cualquiera de las fases, *lo que quiere decir que tanto Obélix como Astérix tienen las mismas habilidades (por raro que parezca) e incluso las tortas poseen la misma fuerza. Nosotros decidimos a cuál de los dos queremos manejar antes de comenzar la partida, y cada vez que nos maten.*

- GAME BOY COLOR
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS
- 8 MEGAS
- 18 NIVELES
- PASSWORDS



En Infogrames la fiebre colorista aún no ha terminado. Ahora le toca dar el salto a color a «Astérix & Obélix», cartucho que ya saboreó las mieles del éxito allá por el 95 tanto en 16 bits como en portátil. El juego recupera las mismas aventuras que cuatro años atrás vivieron los dos galos en Game Boy. Así, pasearemos por **distintos lugares (cinco grandes niveles, más de 18 fases) del mundo en busca de "souvenires" para el César,** a la vez que vamos repartiendo buenas tortas a los legionarios romanos.

Reubicación de romanos acelerada

De primeras se nos permite **elegir a Obélix o Astérix como protagonistas** de la densa aventura que nos espera. Comparado con la versión original, el juego no ha perdido ni un ápice de jugabilidad, es más, **ha ganado gráficamente,** y tampoco el esquema ha pasado de moda. **Básicamente es un "beat'em up" con plataformas de por medio,** con la peculiaridad de que nos propone **pruebas de diferente catadura para finalizar cada fase,** evitando los manidos enfrentamientos con incansables enemigos finales.

Tal variedad, incluida la de escenarios y situaciones, hace de este título **uno de los más moviditos de GBC,** pero también es verdad que **su duración queda por debajo de la media** si lo comparamos con los plataformas más modernos. Aún así, es una gran oportunidad de revivir las aventuras de los galos en vuestra GBC, y además en **castellano.**



En la antigua Grecia encontramos enemigos tan peculiares como este laureado discóbolo.



Cuando golpeemos un bloque amarillo con florituras seremos premiados con ítems.



Pero a veces habrá que quedarse con las ganas para acceder a plataformas superiores

Deportista, carcelero, marinero y “toreador”









A lo largo del juego debemos ayudar a nuestros amigos extranjeros en lo que nos pidan. Y eso significa que tan pronto ***jugaremos un partido de rugby*** *bastante desigual (tú contra todos), como liberaremos presos de la cárcel, sortearemos cuatro o cinco truchas a lomos de un tronco, o* ***correremos delante de un toro*** *al estilo Hypersports.*



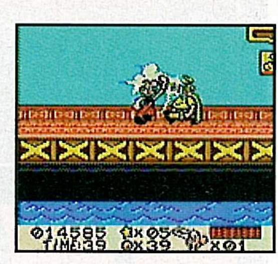
Cuando alguien se interpone entre Obélix y un trozo de carne...



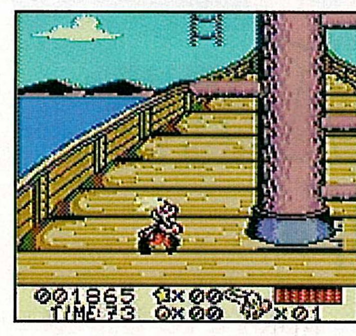
...se gana un sopapo semejante al que van a recibir estos piratas.



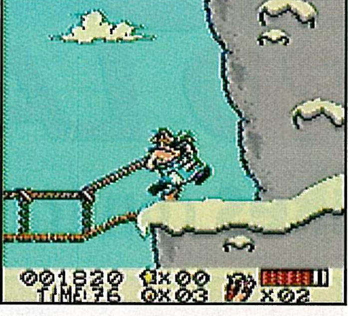
En ocasiones el scroll se hace vertical, y hay que ir escalando.



Como veis, las tortas del cómic han sido muy bien reproducidas.



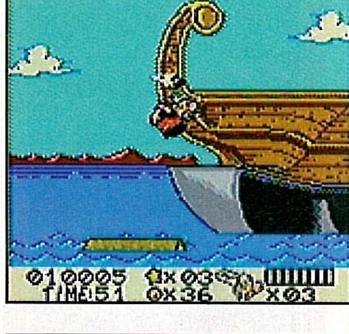
La calidad gráfica es muy alta. A veces da la sensación de estar metido en un cómic.



Obélix corre tanto como Astérix. La gente dice que está gordo, pero sólo es bajo de tórax.

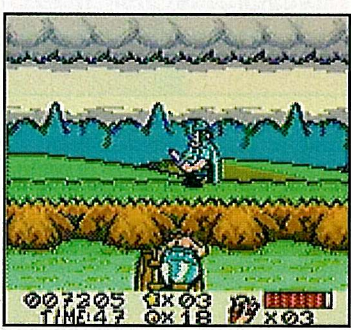


La originalidad que «Obélix» mostró en GB continúa tan fresca como hace cuatro años en esta entrega diseñada sólo para Game Boy Color.





He aquí una de las estampas más características de los comics de Uderzo. Con la poción mágica, Astérix es invencible.



En la primera fase podemos meternos en pasadizos subterráneos. Nosotros elegimos si queremos ir por arriba o por abajo.

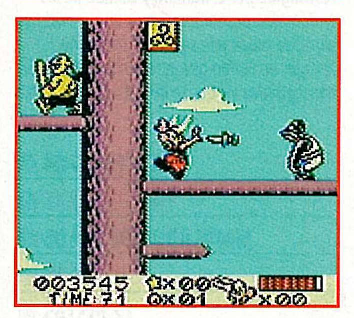
¡Bueno soy yo!





BRETAÑA
ACTO 1
ACABADO
TIME: 00
× 10
× 10
SCORE:005335

La única forma de ***entrar en las fases de bonus*** *pasa por recoger las* ***diez estrellas*** *que hay repartidas en cada nivel. Dentro, debemos* ***romper todos los bloques*** *que podamos en sólo quince segunditos.*



Los enemigos tampoco se andan con chiquitas *a la hora de atacar a nuestros protagonistas. Normalmente les basta con pegarles puñetazos, espadazos y palazos, (se quedan bastante a gusto) pero algunos tienen, además, la manía de gastarles bromas como tirarles un barril a la cabeza o un cuchillo al ojo. Esquiva lo que puedas.*

El Análisis

GRÁFICOS  89

El nivel ha subido que da gusto con el color, como era de esperar, pero también la nitidez ha ayudado a superar la calidad que ya pudimos ver en GB.

MOVIMIENTOS  89

Cualquiera de los dos personajes se mueve con fluidez, e incluso algunos enemigos tienen una animación destacable. El scroll, por mucho que se le exija, da la talla.

SONIDO  85

Cada fase tiene una melodía que recuerda al país en el que estamos jugando. Los efectos, dentro de la contundencia posible, lo son.

JUGABILIDAD  85

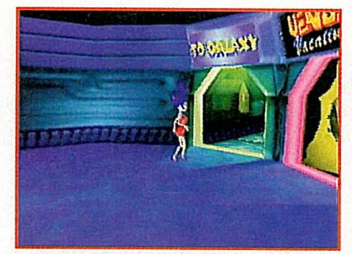
El control de los personajes no da problemas, excepto en algunas fases de habilidad pura (el rugby, por ejemplo), en las que se hace algo lento de respuesta.

ENTRETENIMIENTO  82

Su variedad hace que juegues como un poseso para poder disfrutar del siguiente escenario y sus sorpresas correspondientes. Lo malo es que dura poco.

TOTAL  **84**

- *Encontrarse corriendo delante de un toro o jugando al rugby tras varios niveles de plataformas es muy* **refrescante.**
- *Ambos galos* **se mueven igual.** *¿Pero, Obélix no era el fuerte y Astérix el listo?*
- *La* **dificultad** *está cuidada, pero no es suficiente para evitar que acabemos el juego en pocos días... o en pocas horas.*
- *Es la enésima vez que controlamos a los galos, ¡pero sigue siendo divertido!*



El acceso a las doce pistas *está restringido por el número y calidad de los trofeos que poseamos. Ganar una partida no significa pasar a la siguiente fase, sino recoger un trofeo que acredita la victoria. Si conseguimos varios, se abrirán nuevas pistas*

NINTENDO 64
VIRGIN-CRAVE
SIMULADOR DE BOLOS
96 MEGAS
12 PISTAS
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 77

Las pistas siempre reposan sobre un escenario vacío, y el diseño de los personajes tampoco destaca excepto por su rareza. Al menos el relieve de las pistas está conseguido.



MOVIMIENTOS 71

Lo único destacable es el choque de la bola con los bolos, y cómo éstos salen despedidos. En general es bastante lento.



SONIDO 70

Las melodías intentan relajar en un juego relajado, y las voces aparecen sólo para realzar la calidad de cada jugada. Pobre en efectos.



JUGABILIDAD 72

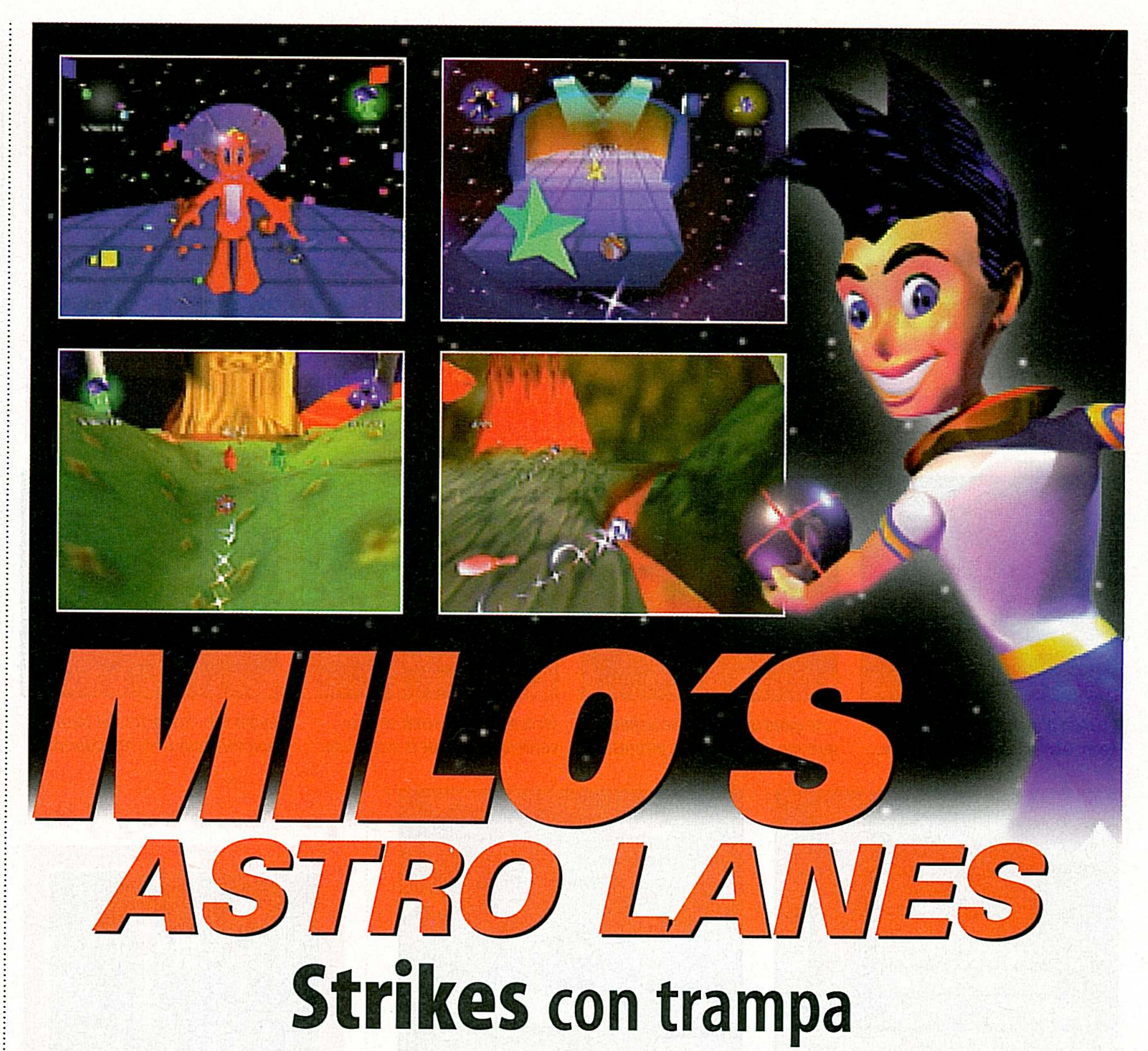
El control es muy fácil, tanto que terminas por tirar siempre igual para ganar seguro. Esto y la poca viveza de los contrincantes le restan interés.



ENTRETENIMIENTO 66

Seis jugadores, doce pistas y dos modos de juego. Bastante escaso, incluso si te gustan los bolos. Menos mal que tiene modo multijugador.

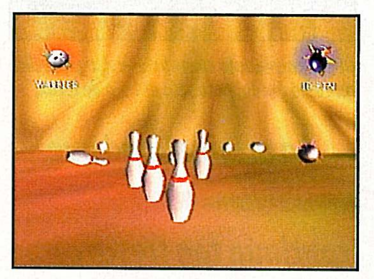
TOTAL 69

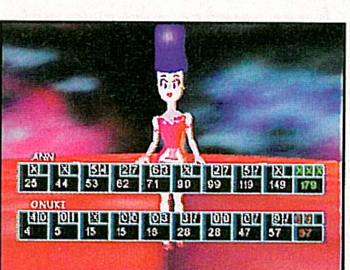


MILO'S ASTRO LANES

Strikes con trampa

Uno de los juegos más raros que hemos tenido oportunidad de ver ha llegado a N64. Raro por el argumento, jugar a los bolos, y raro por el sistema de juego. Sí, en esencia, es lo mismo de siempre, pero la inclusión de items cambia la cosa muy mucho. Sólo tenemos oportunidad de cogerlos cuando tiramos la bola. Si la trayectoria pasa por encima de una estrella, entonces ya tenemos a nuestra disposición un item, con distintos efectos según el color de la estrella "pisada". Triplicar la bola, acelerarla, engordarla una barbaridad, o quitarnos de encima el efecto que haya causado un item activado por el contrario. Sí, porque el contrario puede alterar nuestro perfecto tiro mediante otros cuatro items: una bomba que hace estallar la bola

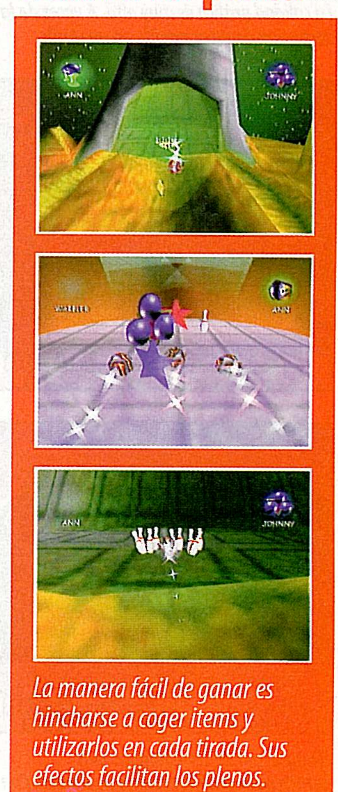




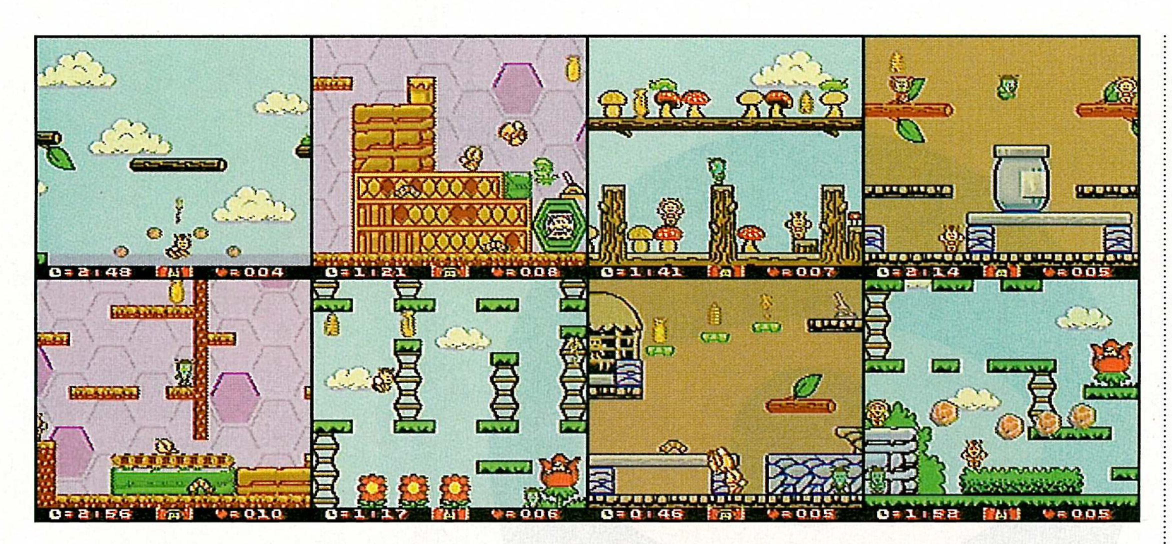
Las palizas a los jugadores controlados por la consola son bastante normales. Sólo las pistas difíciles pueden tornarnos en inútiles.



Sobre la pista



La manera fácil de ganar es hincharse a coger items y utilizarlos en cada tirada. Sus efectos facilitan los plenos.



MAYA THE BEE

Éste fue a por leeña, éste lo...

En este original **cartucho,** Maya y sus dos amigos (Flip y Willy) se enfrentan a **decenas de retos intelectuales** que nos obligarán a exprimirnos el cerebro. El objetivo es alcanzar la salida de cada nivel sin toparnos con un enemigo o caer desde demasiada altura. Y todo **con el tiempo pisándonos los talones.**

Manejamos sólo a uno de los personajes, pero podemos cambiar el control de uno a otro cuando lo necesitemos, conjuntando sus habilidades para así acceder a lugares altos, sortear zonas acuáticas o pulsar una palanca. El resultado: un juego diferente que destaca por su **nivel de dificultad y duración.**



Sin la ayuda y habilidades de nuestros amigos, jamás habríamos alcanzado la palanca.





Maya *es la encargada de pulsar palancas y lanzar a* **Willy** *contra los enemigos. Él puede flotar en el agua.* **Flip** *tiene una cabeza que hace rebotar a ambas abejas.*

¿Arañas a mí?



*El objetivo de estas fases con araña es **evitar que el bicho se cargue las florecillas.** Sólo hay que esperar a que escupa al interruptor y pulsar la palanca adecuada para que no salga.*



Florecillas, panales y jarras de miel *son los ítems que pueblan cada uno de los niveles de este juego. Si conseguimos coger los tres y salir del nivel, pasaremos a una fase de bonus sin enemigos pero con puntos.*

GAME BOY COLOR
ACCLAIM
PLATAFORMAS-PUZZLE
8 MEGAS
10 MUNDOS
PASSWORDS



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 81
Los decorados tienen altibajos, sorprendiendo gratamente en los mundos finales. A pesar de la pequeña talla de personajes y enemigos, lo cierto es que han quedado muy reconocibles.

MOVIMIENTOS 74
Los rebotes en la cabeza de Flip y saltos en general consiguen una buena sensación de dinamismo. Las animaciones y el scroll muestran bien poquito.

SONIDO 81
En todo momento estamos acompañados por una melodía juguetona, diferente en cada mundo. Los efectos cumplen sin alardes.

JUGABILIDAD 83
Al comenzar, es difícil aguantar las limitaciones de cada personaje. Una vez conocemos sus virtudes empieza a enganchar por su fluido control y especial sistema de juego.



ENTRETENIMIENTO 84
Sus diez mundos, con al menos cinco niveles cada uno, le otorgan una buena duración. Y si te atraen los puzzles y las plataformas, te enganchará bien.



TOTAL 83

guias y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

MARIO PARTY

El juego ya ha comenzado y a tu personaje no le ha sonreído la suerte con el dado. Vaya, encima Wario se adelanta en el tablero. Tranquilo, aquí tienes todos los trucos para remediar la situación... *Página 68*

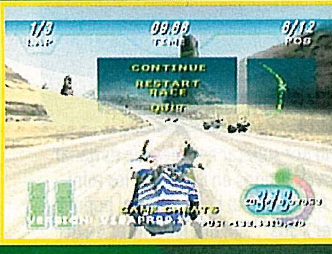


STAR WARS RACER

DESCUBRE EL MENÚ DEBUG

Si te ves necesitado, úsalo. Si prefieres perseverar, no hagas ni caso. Pero nosotros no podemos faltar a nuestra cita. Y este mes se llama trucos para el Racer. Y se hace así: En la pantalla donde pones tu nombre, pulsa Z y al mismo tiempo introduce **RRDEBUG** con el **botón L.** Sigue con Z y pulsa L sobre END. A continuación escribe tus siglas y empieza una carrera. Pausa en cualquier momento y pulsa **Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba** en la cruceta digital.





Con este truco activarás la opción Game Cheats. Y si escribes RRJABBA, no se lo cuentes a nadie pero serás totalmente inmune. Ya hablaremos.



Otros trucos...

V-RALLY GBC

Si ya lo has intentado por tus propios medios y ¡todavía se resiste el maldito!, acuérdate de estos passwords y sonríe, hombre. Para correr en el nivel Medium, introduce FAST como contraseña. Con FOOD, lo mismo pero para el Hard.

VIGILANTE 8

Algunos passwords de interés general. Con LIVING_FOREVER te vuelves invulnerable. Si prefieres MAX_RESOLUTION, verás de que es capaz la tarjeta de expansión. Y con JTBT7CFD1LRMGW, abrirás todos los niveles y coches.

SOUTH PARK

El padre de todos los passwords, el Master Cheat, lo increíble. Introduce BOBBYBIRD en la pantalla correspondiente y abrirás el supermenú oculto.

Castlevania 64

Por fin los héroes se bifurcan en su misión. Reinhardt se enfrenta a arañas gigantescas en una sombría gruta, y Carrie se las ve con hombres pez entre las aguas de los canales subterráneos.

Página 82

Legend of Zelda DX

Capítulo final, que ya es decir. Pero antes de despertar al pez del viento, que es el objetivo de Link, mejor será adentrarnos por los recovecos de la famosa mazmorra oculta de la que tanto hemos hablado. Coge lo necesario y vamos a por el señor pez.

Página 79

Body Harvest

Otra guía que se nos acaba con redoble de tambores. Lo último que le toca a nuestro héroe es vérselas con los aliens en Siberia y después dar el salto al corazón de la base alienígena. ¿Te acuerdas de que hace poco te dimos todos los trucos? Pues úsalos aquí.

Página 74

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Mario Party

Conviértete en una Superestrella



Después de jugarnos «Mario Party» de arriba a abajo y darles una soberana paliza a los contrincantes, imaginaréis que nos sabemos todas las triquiñuelas. Ahora mismo las compartimos.

LA ISLA DE LOS MINIJUEGOS

No es un tablero propiamente, sino más bien un escenario para un sólo jugador. El objetivo final aquí es completar los 50 minijuegos. La isla está compuesta por 9 mundos, cada uno con varios desafíos.



Aunque el comienzo es lineal, **a medida que vayas pasando mini-juegos** y mundos te encontrarás con **encrucijadas** en las que puedes elegir el camino a seguir entre varios senderos. **Cada uno equivale a un mundo.**



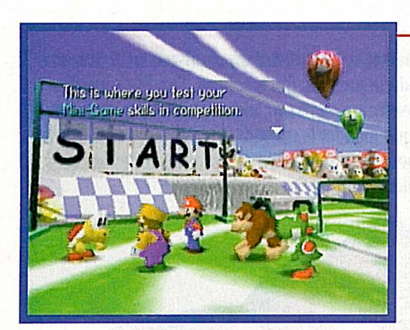
Tras completar los 50 mini-juegos debes **vencer a Toad** en el juego de carreras **"Slot Car Derby"** para alcanzar la meta.



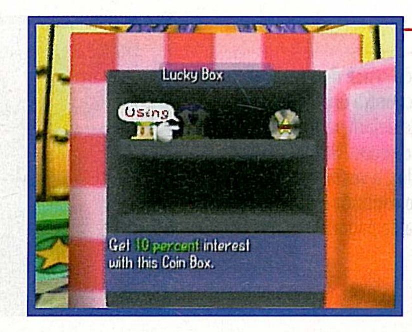
El premio por superar este desafío es ganar **dos nuevos juegos** en la casa de los mini-juegos. Ambos están basados en el popular **"Bumper balls"**. Son dos laberintos en los que debes alcanzar la meta, en un tiempo límite, **subido encima de una pelota.**

CONSEJOS Y TRUCOS

Antes de tirar el primer dado te daremos unos consejos útiles para que viajes en "Primera clase" por los tableros del juego. Presta atención a estos truquillos porque gracias a ellos verás las cosas más claras...



Consejo 1. Lo primero que debes hacer es **visitar la casa de los mini-juegos, y más concretamente el estadio,** donde puedes **medir tus habilidades** y conocer la mecánica del juego antes de meterte en los miles de retos que deberás afrontar.



Consejo 3. Puedes ganar gran cantidad de monedas pero si no las guardas en una buena caja, tu esfuerzo no se verá realmente recompensado. Cuando ganes las primeras **400 monedas,** te recomendamos que las inviertas en **comprar la "lucky box"**, tu economía te lo agradecerá. Por contra, no se te ocurra comprar la **"Casino box"**, te puedes llevar muchos disgustos



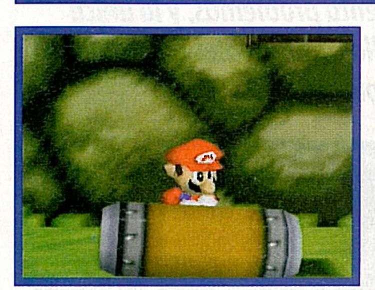
Consejo 2. Como bien sabes, uno de los objetivos principales del juego es **obtener monedas,** que posteriormente puedes utilizar para **comprar diversos objetos en la tienda de Mushroom Village.** Si quieres obtener gran cantidad de monedas rápidamente, sin tener que atracar el Banco, sólo tienes que **jugar contra 3 oponentes no humanos en el estadio,** y cuando quede un turno cambiarlos por jugadores humanos. A mayor nivel de habilidad de tus oponentes, más moneditas ganarás. Aunque te comentamos que este truco **sólo funciona si tienes conectados los cuatro mandos** a la consola.



Consejo 4. Como ocurre en la vida real, el dinero no es lo único que da la felicidad; en este caso **tu objetivo prioritario es recolectar estrellas.** Si deseas ver más estrellas que en Hollywood, sólo tienes que **jugar en el tablero de Wario, contra 3 oponentes de la máquina,** y cuando quede un turno cambiarlos a humanos. Al igual que ocurre con el truco de las monedas, debes tener los cuatro mandos conectados a la consola.

UNAS PALABRAS SOBRE LOS PERSONAJES

Todos los participantes creen estar preparados para ser una "Superestrella", pero la pregunta es: ¿cuáles de ellos lo están verdaderamente? A ver si estos textos te resuelven algunas dudas.



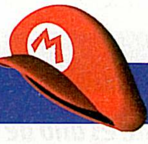
Mario. Es una buena elección. Su principal virtud está en el punto medio: no tiene grandes habilidades, ni grandes defectos.



Luigi. Es incluso mejor que Mario. Muestra sus mismos defectos y virtudes, pero además tiene gran capacidad de salto.



Peach. Es junto con Donkey Kong una de las peores elecciones. Es débil y en velocidad se ve superada por Yoshi.





Yoshi. Al igual que Peach, a Yoshi le falta el punto necesario de fuerza, pero su rapidez y simpatía equilibran la balanza. Una elección para jugadores más expertos.



Donkey Kong. Una mala elección. Es lento y grande. Aunque su fuerza bruta pueda servirnos en algún momento, es preferible la opción de otro peso pesado como Wario.



Wario. Otro de los personajes más recomendables de todo el juego. Es fuerte y su velocidad de movimientos es la justa. Sin duda es nuestro preferido.



LA SELVA DE DONKEY KONG



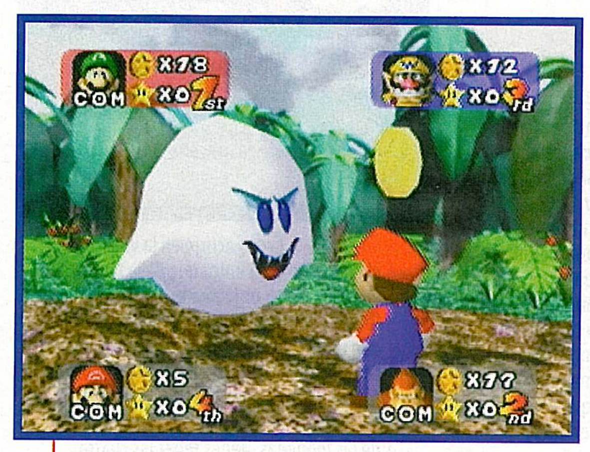
En este gran laberinto te hará falta estar localizado en todo momento. Por eso deberás consultar el mapa con frecuencia y planear los senderos que vas a utilizar para alcanzar las estrellas. A continuación te damos unos consejos útiles.



En cada **cruce de caminos** se encuentra un **Whomp** que sólo te dejará pasar si le das **10 monedas.** Húrgate en los bolsillos, a ver si te queda algo, y si no continúa en línea recta y pasa de pagarle.



Bowser **se encuentra en el mismo sitio durante toda la partida.** Sin embargo, **Toad se mueve aleatoriamente por todo el tablero** cada vez que algún jugador le compra una estrella, por lo que te puedes ver obligado a visitar a tu peor enemigo si quieres obtener la ansiada estrella.



Es el **único tablero con dos fantasmas.** Pueden ayudarte a robar monedas y estrellas a tus rivales, o que te las roben a ti.



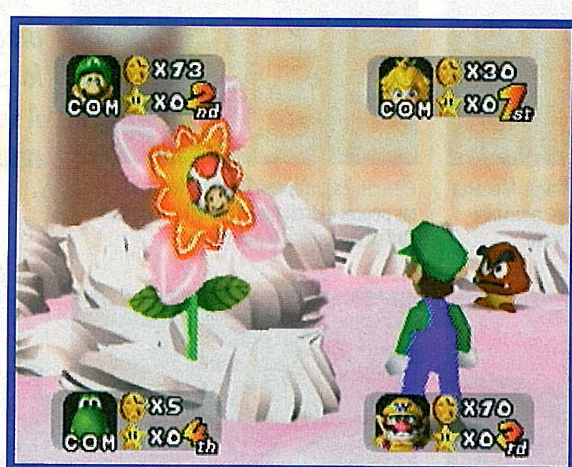
Si algún jugador cae en una **casilla de interrogación**, una **roca** estilo películas de Indiana Jones comenzará a perseguir a todos los personajes que se encuentren en su camino. Un roce bastará para **obligarles a regresar a la salida.**



EL PASTEL DE PEACH

Este es uno de los tableros más difíciles para conseguir estrellas. Con todo, su estructura no presenta problemas, y la única particularidad reseñable es que se pueden comprar plantas-piraña, que sirven para robar estrellas a tus rivales que caigan en su casilla. Sin embargo, no debes olvidar que tu objetivo es conseguir estrellas, y no plantas-piraña.





Para poder llegar a Toad debes escoger una de las **semillas que nos ofrece un "baddie"**. Si tienes suerte, podrás continuar tu camino hacia la estrella.



Por contra, si tienes mala suerte y escoges la **semilla equivocada,** deberás visitar a **Bowser.**



Si te plantas en una **interrogación y tienes más de 30 monedas,** puedes comprar una planta-piraña. Pero te recomendamos que sólo la compres si llevas al menos **100 monedas.**



EL CAÑÓN DE WARIO



Este lugar es fantástico para coger estrellas, ya que no hay nada que comprar y Bowser no está en tu camino. Sólo debes visitarle si te sobra la "pasta" y Toad se encuentra en su plataforma.



"Fly guy" te lleva a Bowser o te puede traer a otro jugador a tu casilla, si antes le pagas una pequeña cantidad. Bueno, seguro que el "soborno" merece la pena...



Te trasladas por las diversas plataformas del escenario a través de los **cañones**, es decir como si fueras un "hombre-bala". **Si alguien pisa una interrogación**, la dirección y objetivos de los cañones cambian.



LA ISLA DE YOSHI

La principal característica de este tablero es que está formado por dos islas: en una se encuentra Bowser y en la otra Toad. Sin embargo, cuando alguien pisa una interrogación ambos personajes intercambian sus posiciones. Este peculiar efecto convierte la Isla de Yoshi en uno de los peores escenarios para conseguir estrellas.





En este tablero ocurre que con frecuencia algún rival **aterriza en una interrogación.** La gracia te obligará a "tener una cita" con Bowser, cuando más cerca estás de Toad.

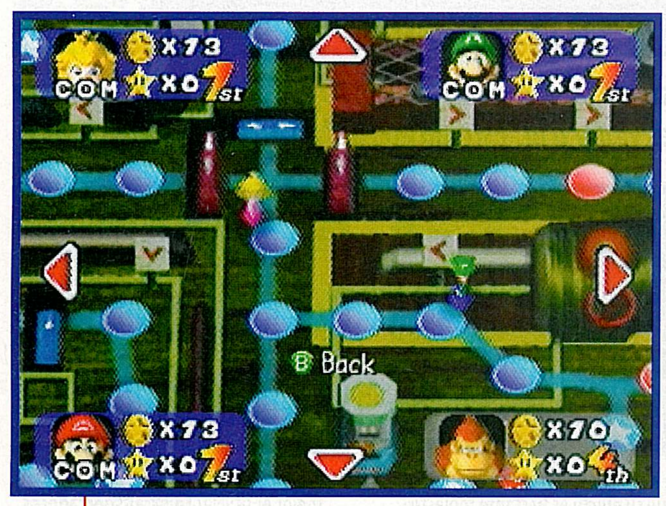


Para **pasar de isla a isla** debes pagar un **peaje a un Thwomps.** La pequeña cantidad inicial se **irá incrementando** cada vez que alguien pase por sus dominios.

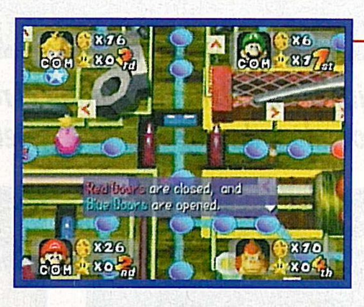


LA MAQUINA DE LUIGI

Bueno, pues este es uno de los tableros más complicados de todo el juego. Adopta la forma de gran laberinto, lleno de bifurcaciones, donde tener suerte es tan importante como tu habilidad. Utilizar las "Talking machine" con mucha cautela.



Tu recorrido por los dominios de Luigi está condicionado por la situación de las **puertas azules y rojas.** Ten en cuenta que cuando las puertas de un color están subidas, las del otro están bajadas.



Cada turno, y también **cuando alguien cae en una interrogación,** las puertas de un color suben, cerrando caminos, y las del otro color bajan, abriéndolos.



También puedes **mover las puertas pagando** a las Talking Machine. Te aconsejamos que antes de utilizar esta opción consultes el mapa y analices su conveniencia.



EL CASTILLO DE MARIO

Es otro de los tableros digamos fáciles del juego. La única característica que te hace falta saber es la situación de Bowser y Toad. Por lo demás circularás por aquí sin excesivos problemas.



Al comienzo sólo ves a Toad y su estrella, de hecho incluso llegas a pensar que la partida va a ser tranquila. Pero ojo, **si alguien cae en una interrogación, Toad desaparecerá** y ante tus incrédulos ojos aparecerá Bowser. O sea que las interrogaciones son la principal preocupación de este tablero.



También puedes utilizar las habilidades de **Boo, el fantasma, para conseguir monedas y estrellas,** aunque antes tienes que dar un pequeño rodeo para encontrarte con él.



Si vas en cabeza y Bowser se encuentra en lo alto de la torre es preferible que vayas por el **camino más largo,** a ver si alguien aterriza en una interrogación y **hace aparecer a Toad.**



LA MONTAÑA DE LAVA

Uno de los dos tableros ocultos del juego, y además el más difícil. Para abrirlo, debes completar los 6 escenarios normales en partidas de 20 turnos. Lo tienes a tu disposición en la tienda de "Mushroom Village" al "módico" precio de 980 monedas.



Para moverte rápidamente por este tablero debes **utilizar los atajos.** Si no los utilizas correctamente, tu viaje por el territorio de Bowser puede ser una auténtica pesadilla.



Para poder servirte de los atajos, antes debes pagar una **pequeña cantidad y ganar un juego de ruleta.** Vaya,que necesitarás dinero y suerte para aprovecharte de las rutas alternativas...



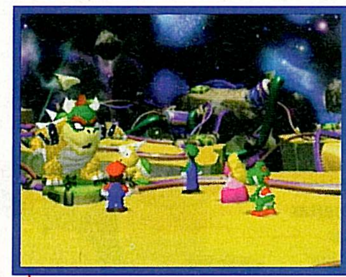
Este es el escenario de Bowser, por lo que todo es más peligroso. Procura evitar pasar por su situación, ya que no sólo se conformará con **quitarte monedas, sino que también te birlará estrellas.**



Si alguien cae en una interrogación, **Bowser provocará una erupción** que **convertirá las casillas azules en rojas** y viceversa por dos turnos. En este tiempo hay **45 casillas rojas y sólo 4 azules.**

LA ESTRELLA ETERNA

Otro de los tableros escondidos. Para jugar aquí debes completar el resto de tableros, conseguir 100 estrellas y visitar el Banco de Mushroom village: ¡Bowser te ha robado todas tus estrellas!, y debes viajar a la "Estrella eterna" para recuperarlas.



Toad no aparece aquí, ya que Bowser lo ha sustituido por sus cohorts. Para **conseguir las estrellas, debes competir contra éstos,** además de **pagar una cantidad de monedas.**



Saca **mayor puntuación con un dado** que el cohort para ganar una estrella. Los esbirros de Bowser piensan que ganarte es fácil y permiten que tu **dado sólo tenga tres números: 8, 9 y 10.**



Evita **aterrizar en las interrogaciones,** porque su efecto es bastante molesto, sobre todo cuando tienes una estrella a muy pocas casillas: **traslada a todos los jugadores a la salida.**



Para moverte por todo el tablero lo mejor es utilizar **teletransportadores.** Si caes en los dominios de Bowser, mucho ojo porque se encargará de cambiar las direcciones. Y fastidiar.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» *A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.*

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

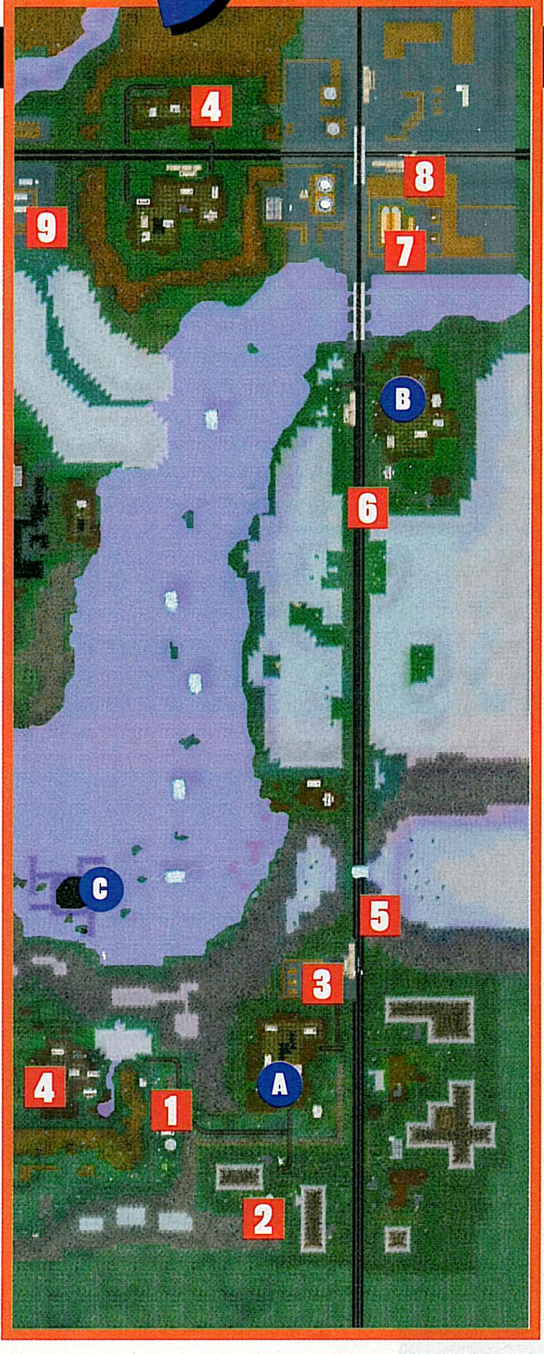
Body Harvest

4ª PARTE

SIBERIA

NIVEL 1

NIVEL 1. *Zombies casi invencibles por doquier, un montón de enemigos con más aguante que la serie del Fary, y menos munición que agujas en un pajar son los puntos más característicos de este aterrador nivel. Una fase que te dejará cualquier cosa menos frío. Agarra pues la bufanda y lee con atención, lee. Porque te vamos a salvar la vida.*





1 El Centro de Mando Alpha aterriza en una montañosa zona en la esquina inferior izquierda del mapa. Después del aterrizaje aparecerá una oleada recolectora en East Petrozansk (punto **A**), que Adam deberá eliminar inmediatamente.



2 Una vez eliminada la oleada, dirígete a la casa al lado de la cosechadora para hacerte con la escopeta. Con ella en tu poder, investiga por los demás edificios de la zona hasta hacerte con algo de munición.



3 Ya armado con la escopeta, dirígete al Norte por la vía del tren hasta que llegues a la estación. Habla con su encargado, que te dirá que necesitas una manivela para poner en marcha el tren.



4 Dirígete a la casa del maquinista, en West Petrozansk. Sólo podrás entrar en la ciudad a pie, ya que está rodeada por un río que impide el paso de vehículos. Una vez dentro, habla con el maquinista para que te dé la llave.



5 Con la llave en tu poder, vuelve a la estación y habla con el revisor. Ahora ya puedes meterte en el tren y dirigirte hacia el norte, rompiendo el bloqueo de la avalancha que obstruía las vías. Dispara a los aliens que saldrán por el camino intentando volarte.



6 A medio camino, en la ciudad de Djugashvili (Punto **B**), aparecerá una oleada recolectora que te obligará a bajarte del tren para acabar con ella. Una vez hecho lo que había que hacer, regresa al tren y continúa tu viaje hasta la planta química del norte del mapa.



7 Entra en de la planta química y habla con el científico. Te dirá que está trabajando con un gas que ha sido alterado para convertir a la gente en zombies. Abandona el edificio tras la charla y prepárate para lo que viene a continuación.



8 Tras la escena cortada, coge el tanque o el APC cercano y lánzate en persecución del tren. Debes acercarlo y destruir su locomotora antes de que choque con el escudo y convierta a los habitantes de la ciudad en zombies.



9 Tras encargarte del tren, dirígete a la base militar del oeste y habla con el soldado para que te deje su hovercraft. Con él en tus manos, encamínate hacia el procesador (Punto **C**) y destrúyelo para poder acceder al siguiente nivel.



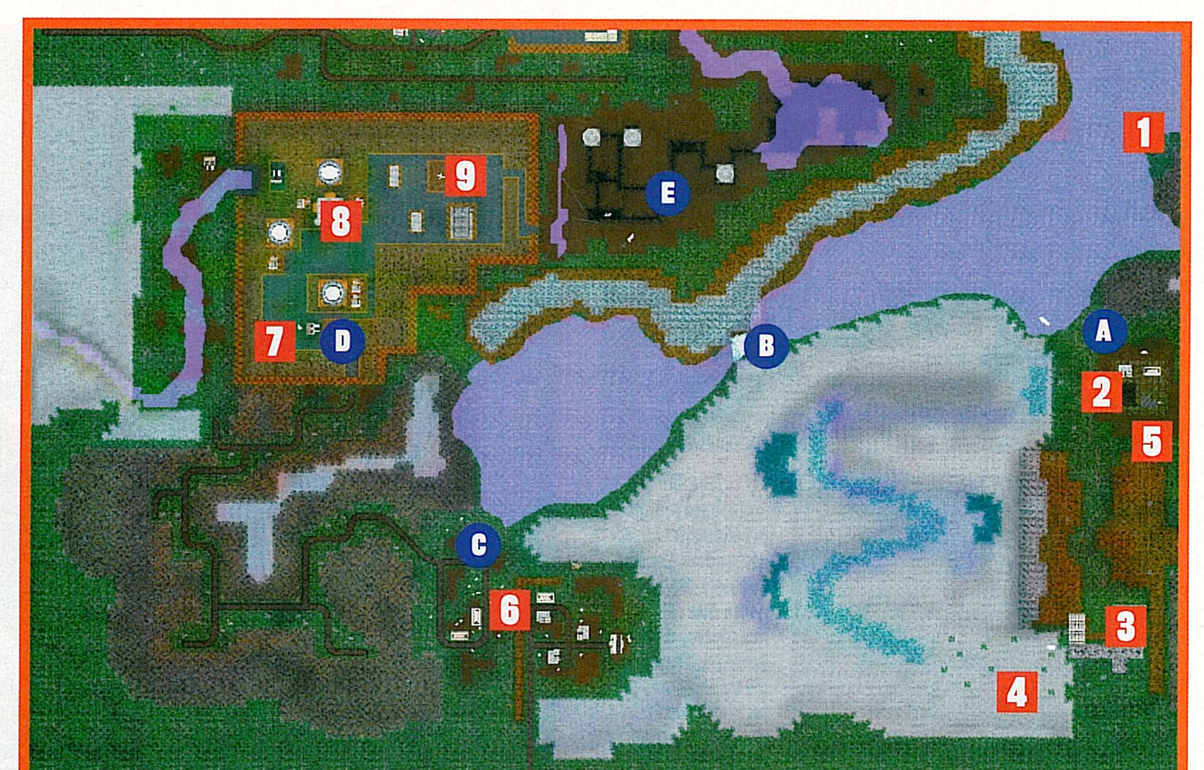
1 Coge el Gunboat que encontrarás nada más pasar a este nivel, y dirígete navegando cerca de la costa hacia la ciudad de Pelatz (Punto **A**).



2 Nada más llegar, aparecerá una oleada recolectora con la que tendrás que tratar de la manera habitual: rápido y sin contemplaciones.



3 Dirígete hacia la base de investigaciones por el valle. En su interior te encontrarás con un mutante, que te indicará donde localizar la tarjeta que necesitas para salir de la base. Mira que es feo el tipo, ¡eh!



***NIVEL 2.** ¿Ya has entrado en calor? Perfecto, por que la cosa no ha hecho más que comenzar. Tras tu viaje en tren, ahora tocan otros también muy moviditos en barco, en bulldozer, en avión y uno a pie que te va a hacer que te acuerdes de los programadores (&%··!!!): debes adentrarte en el interior de un reactor nuclear que está a punto de explotar. Nada de correr a casa a por los donuts. ¡Valor y al toro! Que son pocos (mentira) y cobardes (más mentira todavía). Era para dar moral...*





8 Dentro verás a un empleado moribundo. Te dirá que debes accionar las palancas para evitar la explosión. Él ya ha pulsado una, por lo que sólo te quedan 3 (el orden es 2, 4, 3). En la sala de las palancas perderás vida poco a poco. Para recuperarla, entra en el aparato de descontaminación.

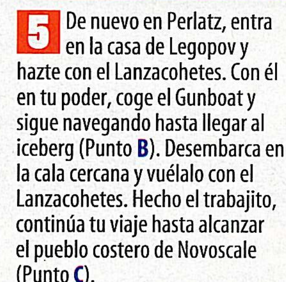




4 Tras la escena del terremoto, corre al Hovercraft si quieres salvar la vida. Ya en su interior podrás vértelas en igualdad de condiciones con la bestia que ha destruido la base. Si huye, baja tranquilamente por el valle helado hacia la ciudad de Pelatz. Poco antes de llegar volverá a aparecer, lo que te permitirá ajustarle las cuentas.







5 De nuevo en Perlatz, entra en la casa de Legopov y hazte con el Lanzacohetes. Con él en tu poder, coge el Gunboat y sigue navegando hasta llegar al iceberg (Punto **B**). Desembarca en la cala cercana y vuélalo con el Lanzacohetes. Hecho el trabajito, continúa tu viaje hasta alcanzar el pueblo costero de Novoscale (Punto **C**).







6 En cuanto llegues, aparecerá una oleada recolectora de las de padre y muy señor mío. Acaba con ella, y revisa todas las casas del pueblo en busca de municiones, salud y combustible. Ahora que ya estás un poco más sano y mejor equipado que antes, coge un vehículo y ábrete paso hasta llegar a la planta nuclear (Punto **D**).





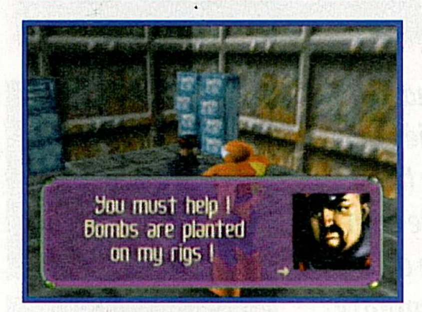
7 Habla con el ingeniero. Te dirá que debes destruir las cincos estaciones extractoras para impedir que la estación explote, y que tienes 40 segundos. La única manera de hacerlo es con el cercano bulldozer, que casca edificios de un solo impacto. Destruye las estaciones, vuelve a hablar con el ingeniero para que te dé la llave de acceso a la central nuclear.



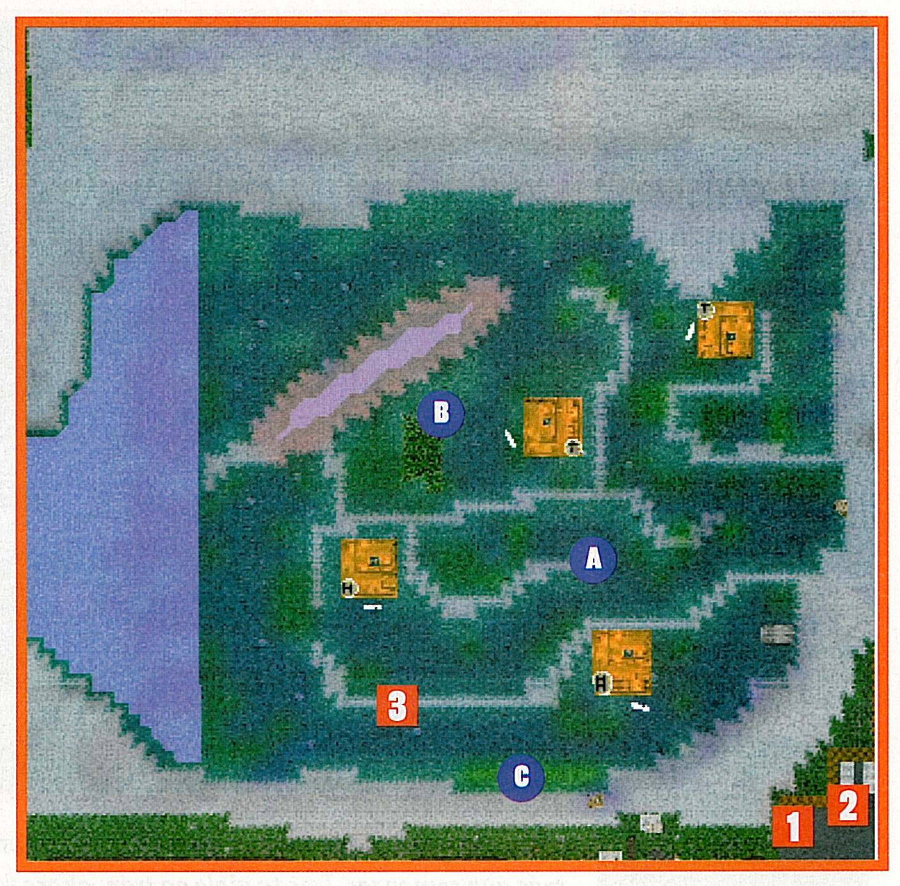
9 Una vez hayas arreglado el reactor, móntate en el Harrier y vete a acabar con el procesador para pasar a la tercera zona, en el Punto **E**.





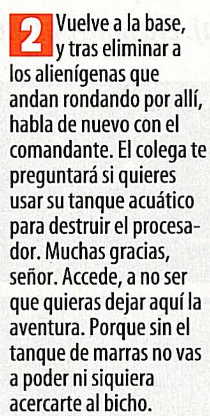


1 Dirígete a la base militar del sudoeste. Su comandante te dirá que necesita a un piloto que coja el helicóptero de transporte para rescatar a los trabajadores de las plataformas (Punto **A**) antes de que exploten. Para ello tendrás que despegar y aterrizar en los helipuertos de cada plataforma, y esperar a que monten 5 personas. No te despistes al hacerlo, ya que tienes menos de 2 minutos para cumplir la misión.

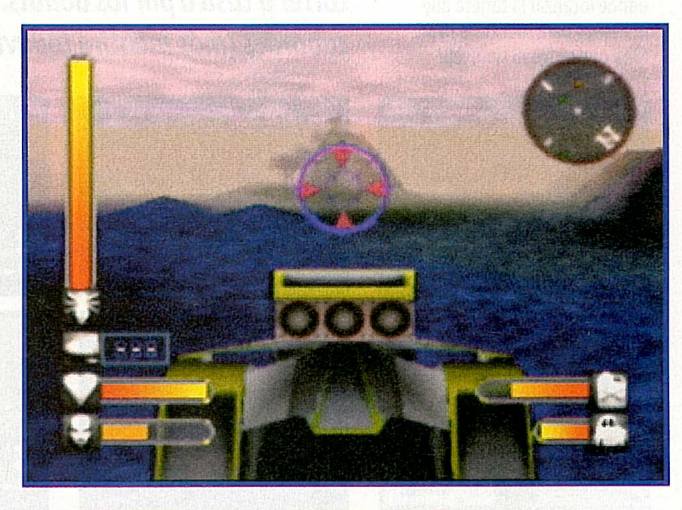


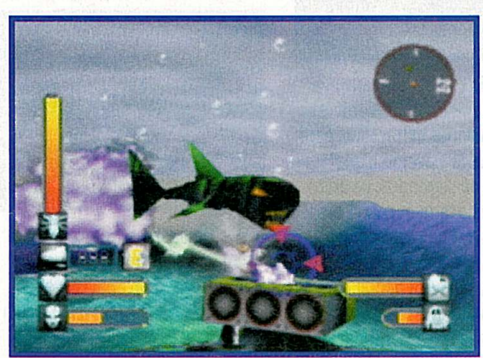
NIVEL 3. ***Tranquilízate un poco, ya que esta fase es mucho más sencilla y corta que la anterior. Lo único que tendrás que hacer aquí es salvar a unos cuantos trabajadores de las plataformas petrolíferas para después volar un procesador submarino.***





2 Vuelve a la base, y tras eliminar a los alienígenas que andan rondando por allí, habla de nuevo con el comandante. El colega te preguntará si quieres usar su tanque acuático para destruir el procesador. Muchas gracias, señor. Accede, a no ser que quieras dejar aquí la aventura. Porque sin el tanque de marras no vas a poder ni siquiera acercarte al bicho.





3 Camino del procesador, tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, en especial cangrejos y tiburones. Elimínalos a todos, y no dejes que se te coloquen a la espalda. Recuerda que estás en el agua, y que si tu tanque es destruido, morirás sin remedio. No obstante, en el caso de que volaran el tanque cerca de uno de los barcos que flotan por el lago, trata de nadar hacia él. Si tienes mucha suerte, llegarás antes de quedarte sin aire, y podrás subirte en él.



4 Tras acabar con el procesador (Punto **B**), sal del agua por la rampa acuática cerca de la base (Punto **C**). El centro de mando Alpha te habrá enviado la sonda, con lo que podrás guardar la partida. Lo siguiente es volver a la base y coger el helicóptero para ir a la salida y acceder al siguiente nivel.

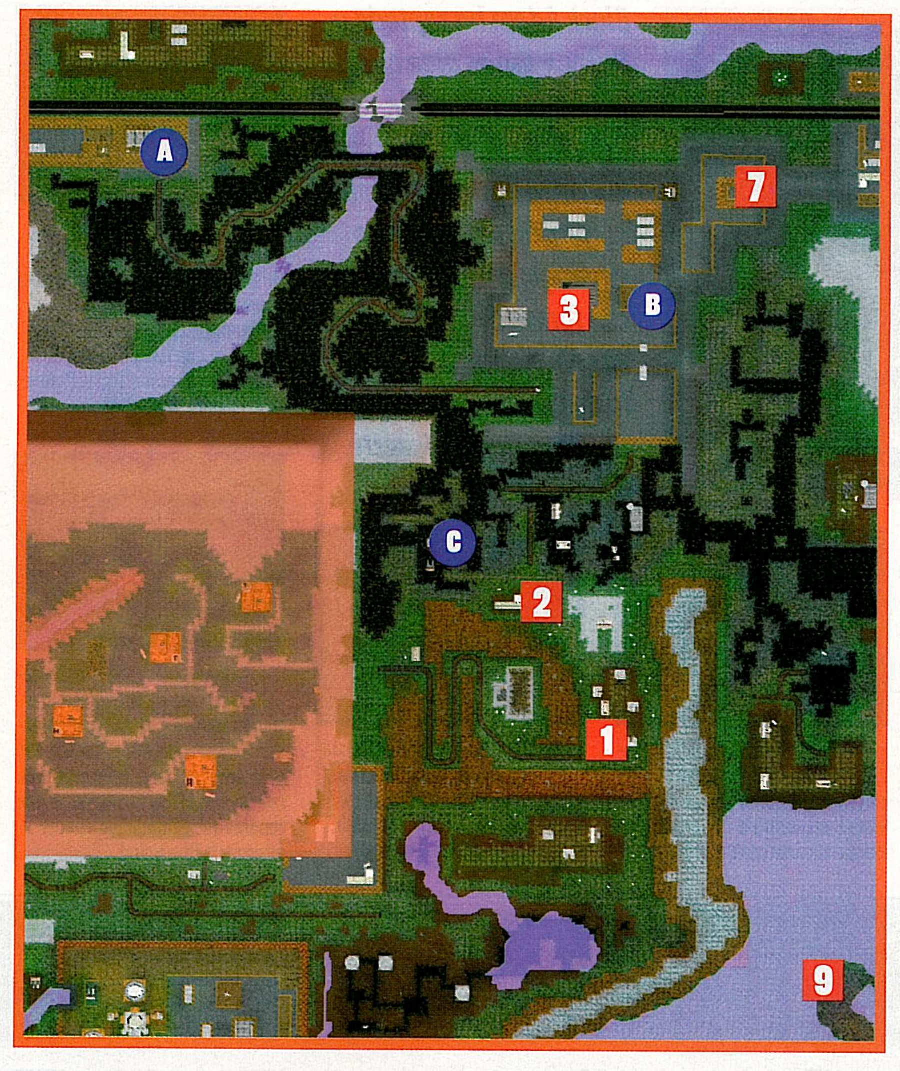


1 Coge un vehículo y ve hacia la ciudad del oeste, ya que muy pronto aparecerá una oleada recolectora. Por el camino te las verás con unos cuantos alienígenas, que se materializarán de repente, por lo que lo mejor será que tengas seleccionada una de tus armas más potentes.





2 Dirígete hacia el norte, dirección estación de radio. Su operario te dirá que hables con un científico amigo suyo que trabaja en la base del norte. Órdenes son órdenes, así que...







6 Tras eso, vuelve a la base y habla con el científico para que te dé el código de lanzamiento. Métete entonces en la lanzadera y dispara el misil. Dirígelo para que estalle contra la estación de radio de Vadensk.



7 Tras explotar el misil, acaba con los aliens que asolarán en la base de repente, y acto seguido elimina al procesador que acabará de aparecer. Va rápida la cosa, así que sin despistes.



8 Dirígete al punto en el que salvaste la partida en el nivel 3, y teletranspórtate al centro de Mando Alpha para acabar con los alienígenas que están a punto de cargárselo.



***NIVEL 4.** ¡Se acabaron las contemplaciones! En este nivel te lo juegas todo, así que no te despistes ni un solo instante, o adiós. Es fundamental que tengas mucho cuidado a la hora de trasladar el misil, ya que un solo impacto acabará con él, obligándote a repetir toda la fase. Terrible, ¿verdad?*





3 Ya en la base, el científico te pedirá que despejes la carretera que lleva a la estación de radio de Vadensk (la del noroeste). Para ello coge el tanque que verás en las cercanías, ya que es el único vehículo capaz de soportar los duros enfrentamientos del viaje.



4 Vuelve con el científico. Te dirá que traigas la lanzadera con el misil Scud que está junto a la estación de radio del noroeste (Punto **A**). Puedes conducirla por tierra, o transportarla por el aire con el helicóptero. Este último método es mucho más difícil, pero también más seguro.

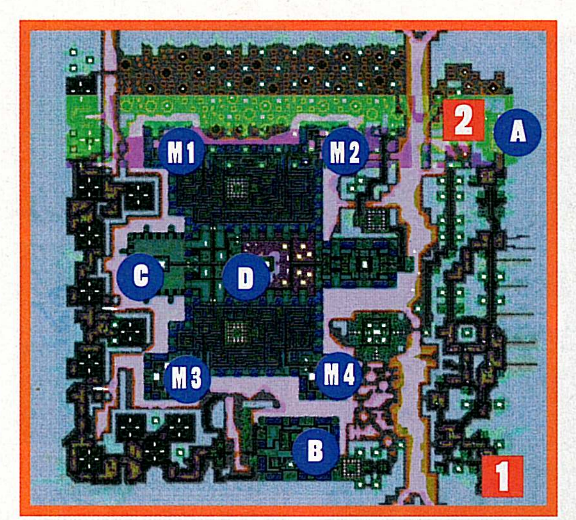


5 Ya con la lanzadera en la plataforma de la base (Punto **B**), vuelve a la primera estación de radio y habla con su operador. Te dirá que algo está chupando la energía eléctrica de la zona. Sal y dirígete a los generadores del oeste (Punto **C**), y acaba con los dos alienígenas que verás allí.



9 Tras eso, vete a por el generador y acaba con él utilizando el procedimiento habitual. Cuando lo hayas hecho, aparecerá un jefe final (bastante duro, todo hay que decirlo), con el que tendrás que acabar para pasar al último nivel: ¡"my god", el gran asteroide alienígena!

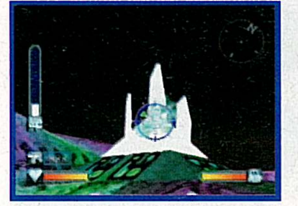
ALIEN WORLD



Black Adam ha raptado a Daisy, y eso es algo que no le vamos a consentir. Prepárate para viajar con el Centro de mando Alpha al corazón del territorio enemigo, a un asteroide con forma de cometa que va sembrando la muerte y la destrucción por todo el universo. Salud y suerte, Adam. Corto y cierro.



1 El Centro de Mando Alpha aterriza y se transforma en tanque. Ve al norte acabando con cuantos alienígenas aparezcan, y no olvides recoger su vida.



2 En la esquina superior derecha del mapa, acaba con la torre de la esquina (Punto **A**). Tras ella se encuentra la carretera que lleva a la parte central del nivel.



3 Sigue por la carretera hasta el punto **B**. Al entrar en la arena, se cerrarán las puertas y aparecerá una oleada. Para salir, acaba con todos los enemigos.



4 Una vez despejada la zona, dirígete al punto **C**, porque allí te encontrarás con Black Adam montado en una especie de deslizador. Acaba con él y sube al edificio que hay en lo alto de la colina para liberar a Daisy. Parece facilito, pero ya veremos...



5 Con Daisy a salvo en el Centro Alpha, ve hacia los 4 motores gigantes del asteroide para cargártelos de uno en uno (**M1, M2, M3, M4**). Para ello, destruye las 4 placas solares que los rodean y la superficie que hay sobre la reja con llamas.



6 Una vez destruidos los motores, vete al centro del mapa (Punto **D**) para acabar con la Hivermind Alienígena. Por desgracia, un poco antes de llegar te encontrarás con un jefe, El Rey Escorpión, al que tendrás que eliminar para poder alcanzar la Hivermind.



7 Cuando acabes con la Hivermind y vuelvas a la zona de despegue, te encontrarás con Black Adam convertido en Big Boss, el adversario más duro del juego. Gira a su alrededor disparando con el arma más potente, y no te quedes nunca quieto.

THE LEGEND OF ZELDA™ LINK'S AWAKENING DX

3ª PARTE

Guía para disfrutar del viaje

Y colorín colorado, este cuento se ha acabado. Así es, llegamos al final de Zelda. Casi nada. Abrimos la mazmorra oculta y despertamos al Pez del Viento, el objetivo final. Después de todo, no ha sido tan difícil. ¿O sí? Bueno, ejem, nosotros también necesitamos algo de tiempo para recuperarnos...

NIVEL 8 — Turtle Rock

El mes pasado dejamos a Link a la salida del nivel 7,con el **Órgano de la Calma Nocturna** en las manos. Pues bien, al salir de ese tugurio, en uno de los puentes colgantes encontrarás a la pibita **Marin** metida en un brete. Movido por la testosterona, decides acudir en su socorro y, con la ayuda de la **lanzadera**, echas mano a la gachí. Todo perfecto hasta que llega **Tarin,** montando un pollo de mil demonios y llevándose a la tronca, que todo hay que decirlo se contonea que no veáis. Tu gozo en un pozo: donde antes había piba, ahora aparece el **búho** y te cuenta que el **8º instrumento está al oeste** y que para conseguirlo tendrás que tirar de la Ocarina. De modo que hacia allí nos dirigimos. Atravesando el puente más alto, llegamos a una zona con desprendimientos 1, subimos a lo más alto, cruzamos el puente y nos precipitamos a un **laberinto** 2. Pon una bomba en la entrada taponada y llegarás a la estatua de una tortuga. Tocando la Ocarina, tomará vida, pero para lo que poco que le va a durar... 3.

Nada más entrar, deshazte del **diablillo volador** con el **boomerang,** sigue por la izquierda y luego hacia arriba, donde encontrarás un **ogro** bastante endeble. Si sigues por la izquierda, llegarás a una sala que tendrás que atravesar empujando el **puente automático** 4 y dirigiéndolo. Si logras rellenar todo el suelo te caerán unas buenas **rupias.** Siguiendo por abajo a la iz-













quierda te encontrarás al colega del rodillo. Tras acabar con él, ve hacia abajo y recoge la brújula 5, sigue ahora para arriba y elimina al diablillo: de regalo obtendrás una llave. 6 Vuelve al punto de salida y salta la **zanja de lava,** a la izquierda encontrarás un nuevo puente automático: dirígelo hacia el primer pasillo de la izquierda, por donde alcanzarás el cofre con el mapa 7. Allí mismo encontrarás un trozo de muro que está de aquella manera. Traspásalo de un bombazo y, a la izquierda encontrarás unas escaleras 8. Bájalas y utiliza tu pericia para sortear las erupciones volcánicas y llegar hasta una sala con cofre. Tras deshacerte de los gusanitos, recoge el contenido, es decir el **pico del búho,** y





















tira hacia arriba para jugar a pelota con un bichejo **9**. Cual pelotari victorioso, te encaminas hacia arriba y pulsas el botón que hay bajo una **tinaja** **10**. Vuelve a la habitación de abajo y gira a la izquierda hasta llegar a una pantalla en la que tendrás que utilizar con destreza el **puente automático** para rellenar completamente el suelo y obtener así otra **llave** **11**. Coloca allí mismo una bomba en la pared norte y darás a una sala con burbuja; púlsala y coloca otra bomba en el muro de la izquierda **12**. Vuelve a la sala del lago de lava y hazte camino hasta el pasillo de arriba a la derecha. Abre la cerradura **13** y en esa misma pantalla agujerea el muro de arriba, en su parte izquierda **14**. Llegarás a una sala a oscuras; hazte algo de luz con los polvos mágicos y abre otro boquete a la izquierda para llegar a un lugar con búho. Métele un flechazo en el ojo a la estatua y te caerá una llave **15**. Si continúas por la izquierda llegarás a un **cofre** con una llave más **16**. A través de las escaleras del fondo saldrás al exterior, donde te espera un corazón **17**. Tras cruzar el puente, llegarás a una entrada flanqueada por dos delfines: tras ella te esperan unos gusanos que has de eliminar **18**. Tira por la derecha y elimina con el **boomerang** a las dos momias, tras lo cual obtendrás otra llave. Ahora volvemos a la sala de los gusanos y continuamos recto, subiendo por las escalerillas: un cofre con **medicina** y unos ítems voladores nos esperan.



Bajamos otras escaleras y llegamos a un sótano **19**. Atravesándolo daremos a parar a

LA MAZMORRA OCULTA

Antes de ir a dar la serenata al Pez del Viento, tendrás que completar una mazmorra oculta, así que **ve a la biblioteca y patea la librería con las botas** **29** hasta hacer caer un libro: en él se te dan una serie de números y direcciones que habrás de tener muy en cuenta cuando llegues al cementerio, exactamente a la pantalla de abajo a la derecha. Allí encontrarás **5 tumbas** **30** que has de empujar en el orden y dirección indicados en el libro. Hallarás una entrada secreta, y en su interior dos guardianes a los que has de decir de qué color es su ropa para que te dejen pasar. Te libras de los fantasmas y sigues por la derecha. Atravesarás una sala con unas colchonetas y un moscardón. Continúa recto y encontrarás unas ostras que, en vez de perlas, dan unos cates como soles. Cuela a cada una en su agujero y obtendrás el **pico del búho.** Regresa a la habitación del susodicho y, siguiendo sus indicaciones, haz que queden todas azules y obtendrás la **brújula.** Vuelve a la sala de las ostras y continúa hacia abajo, deshazte de los fantasmas y tira a la izquierda hasta encontrar un **cofre con llave.** Métete por la puerta giratoria y abre la puerta con cerradura. Tras ella, un cachas que caerá a las primeras de cambio. Llegamos a una sala con colchonetas, quita la tinaja de arriba y acciona el pulsador. Tira por la puerta de arriba y elimina las bolas para conseguir el **mapa.** A la derecha encontrarás 4 ostras que, tras ir al cajón, dejarán caer una llave. Vuelve a la habitación de las dos ostras y continúa hacia arriba hasta toparte con otras **4 esferas** que has de volver azules para pillar llave. Por la derecha, tras abrir la cerradura, encontrarás un hermoso pulpo, házte lo a la gallega con los polvos mágicos. Tras la comilona, podrás recoger la **Nightmare´s Key** **31**. Volvemos al ala oeste, donde veremos una sala con **9 burbujas.** Ponlas azules y toma el camino de arriba. Una cerradura más y ya estás en la antesala de la Nightmare´s Lair **32**. Pulsa la burbuja y entra a saludar al **cangrejo.** Encárgate de él y pasa a la sala contigua, a liberar a la pibita. Ella te regalará ropa nueva, para obtener **mayor poder.** Y entonces nos vamos a **despertar al pez del viento.**

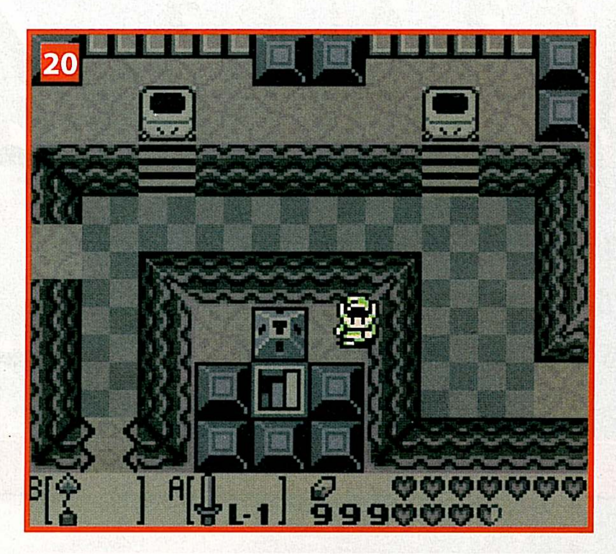








una sala con dos puertas. Vamos por la giratoria y ponemos una bomba a la izquierda. Continúa por allí hasta encontrar unas escaleras 20. Un nuevo sótano con mogollón de lava revoltosa y unos balancines, te llevará a una sala con un cofre al que no puedes acceder, así que ve para abajo y tendrás un divertido **combate de boxeo** 21 con un prenda bastante chulo. Cuando le hayas mandado a la lona, aparecerá un teletransporte y tendrás acceso al cofre con la antorcha mágica 22. Teletranspórtate y ve por la primera a la izquierda hasta llegar a una sala con dos pebeteros que podrás encender con la **antorcha.** Hecha la luz aparecerá un cofre con llave 23. Vuelve a la sala del lago de lava y hazte camino hasta las escaleras de la derecha, por las que llegarás a unos **bloques de hielo.** Utiliza antorcha y lógica y podrás atravesarlo 24 y llegar a una sala con cerradura 25 tras la que tendrás que hacer rodajas a un **pez globo.** Una puerta se abre y dentro nos espera una nueva y apasionante sesión de albañilería. Al terminar la obra recibirás como pago la llave de la **Nightmare´s Lair** 26. Volvemos al lago de lava y tiramos a la derecha hasta llegar a las escaleras 27 que dan a un subterráneo. Atravesándolo llegaremos a la Nightmare´s Lair; donde espera una gran bola de fuego que eliminarás con la antorcha. Obtendrás **el Tambor del Trueno** 28. **(Ve a la página anterior y busca la nueva mazmorra).**


20

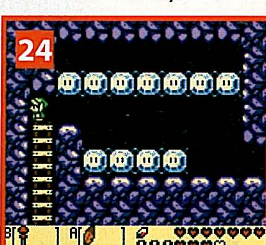

21



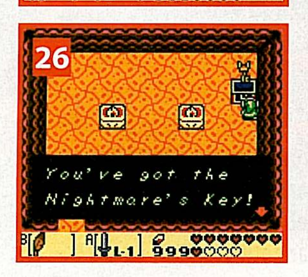
22



23


24


25



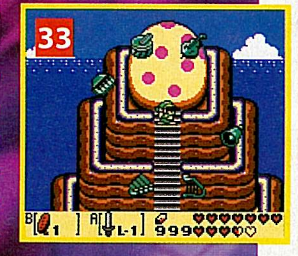
26


27


28

DESPERTANDO AL PEZ DEL VIENTO

Con todos los instrumentos encima ha llegado la hora de levantar de la siesta al pescado de marras. Lo primero es ir a la **biblioteca y leer el libro de la derecha** (ése de la letra pequeña); en él encontrarás una serie de flechas que has de memorizar, pues te será de vital ayuda más adelante. Carretera y manta nos plantamos ante el **huevo y le cantamos la canción de Marin** 33. El huevo se resquebraja y de repente aparece el búho incitándonos a pasar dentro, de modo que nos metemos y hartos de darle al coco decidimos tirarnos al abismo. Al caer abajo **recorre las estancias en el orden que indicaba el libro** hasta llegar a un nuevo abismo. Lánzate y, al llegar abajo, **un gusano informe,** con capacidad de cambiar de forma y características, te soltará la charla del siglo. Para eliminarlo habrás de utilizar distintas técnicas, dependiendo del estadio en que se encuentre: al primero bastará con echarle unos polvos 34. Al darle caña, tomará forma de **Nosferatu** y, en este caso tendrás que tirar de **espada y escudo** y colocarte para que cuando suelte la bola puedas rebotársela en los morros 35. La siguiente forma del colega es la de un **enorme gusano** 36, cuyo **punto débil es la cola.** Ahora le toca la personalidad de diablo. Pero tú atácalo con la espada giratoria y será historia en breve; ¡pero, sorpresa¡, de pronto aparece un gran ojo con tentáculos que has de sortear con la pluma, mientras le metes alguna que otra flecha en el ojo 37. Cuando le hayas vaciado el globo ocular aparecerán unas escaleras y el búho te dará la enhorabuena por héroe y, además, buen chaval. **Saludos al pez** 38 que tan majestuoso se posa en pantalla.


33


34


35


36


37


58



CASTLEVANIA 64

Seguimos adelante con la exhaustiva guía para completar este terrorífico juego. Si os asustasteis con las primeras entregas, tragad saliva, porque en estas dos fases vais a ver unos enemigos de pesadilla.

3ª PARTE

TUNNEL — FASE 4a

TOP FLOOR

Ruta Góndola

Entrada

A B C I II

MIDDLE FLOOR

BOTTOM FLOOR

Salida



Al fin se deciden a separarse las sendas de los héroes del juego. Vamos primero con un laberíntico y aparatoso nivel, de uso exclusivo para Reinhardt, en el que podremos observar las consecuencias de los alimentos transgénicos y pudrirnos en agua pocha todo a la vez.

Comienza la historieta con un par de antorchas de ésas que tanto te gustan. Más adelante te encontrarás con unas cuchillas que sortearás pulsando Z para deslizarte por debajo 1.Las siguientes pásalas acercándote despacio y saltando por



encima cuando caigan . Baja en el ascensor rojo y observa...¡aaarghh! No preocuparse, que están tontas y sólo era una forma de pedir un par de latigazos para cada una 2. Brinca alegremente de piedrecilla en piedrecilla mientras **tratas de no caer en el ¿agua?**, ¿mucosa de cachalote? Bueno, es igual, al otro lado está la **primera joya blanca** del nivel 3.



Avanza ligeramente y agarra el camino de la derecha en el cruce para darte de narices con el río y sus plataformas.Con un par de saltitos llegarás a coger dos antorchas. Vuelve hasta la bifurcación y sigue por el otro lado hasta ver dos señales.En la de la derecha coge **CURE AMPOULE** y dirígete a



la diestra para desmenuzar un piedro junto al río y coger los ítems 4. Ve ahora por la izquierda y sube en el ascensor. Arriba te encontrarás con un nuevo cruce, en el que debes ir por la izquierda. No olvides la luminosa antorcha antes de partir. Sigue recto has-



ta una puerta de noche en la que hay un **contrato** y una luminiscente **antorcha.** Vuelve hasta las plataformas que pasaste, coge la incandescente antorcha y pasa saltando al otro lado. En una de las plataformas hay otro piedro desgajable 5. Continúa cogiendo la calorífica antorcha hasta una nueva tanda de plataformeo, esta vez



con una **estrecha pasarela** 6, así que despacito cual cachalote. Una nueva antorcha calentita y dos caminos. Sigue hacia adelante hasta la **puerta de día**, donde hay **tres antorchas** de las que queman. Vuelve y tira por la siniestra, por donde las cuchillas. Tras



ellas se halla una **joya blanca** 7 y unos **murciélagos.** Mándalos a la cama y ¡estás en el transportador! Agarra la purificadora antorcha antes de subir. Una vez en marcha ten cuidado con las cabezas y sus llamaradas. Llegarás al **Transfer Point** donde debes bajar 8. Mientras esperas el transportador



azul, entretente con esa chamuscante antorcha que ves. Ya llegó el cacharro azul y te has subido en él cuidándote de saltar la barra amarilla, ¿no?; bien. Otro tortuoso viaje con calaveras de todo tipo y tamaño, y has llegado al final del trayecto. Cuídate de grabar los avances en la joya blanca y sube por el ascensor 9. Delante tienes un magnífico lugar para demostrar que vales



para algo como plataformista . Cuando hayas pasado, date la vuelta para pillar aquella llameante antorcha de la repisa. En el siguiente cruce continúa por la izquierda hasta la **puerta de noche**, en cuyo interior se encuentran una pareja de antorchas-luciérnaga, de las que iluminan. Continuando por



la derecha hay...¡otro cruce! Marcha por la derecha plataformeando 10 y ¡un cruce, qué sorpresa! Antes de ha-



cer camino hacia adelante, busca en la pala (**ROAST BEEF**) 11 y coge la antorcha ésa que se ilumina en la oscuridad. Delante hay una **joya blanca** y otra antorcha que echa humo, además del cruce de costumbre. Persevera en tu camino hacia el frente hasta toparte



con una puerta de noche que contiene dos antorchas combustibles y un contrato. De vuelta a la joya blanca y a la izquierda. Llegas a la puerta de día con un trío de antorchas que brillan con luz propia. Retrocede hasta la pala y ve por la izquierda hasta un generador de sombras chinescas, también llamado antorcha. Trilirí, tralará de una plataforma a otra 12 y coge la incandescente antorcha antes de doblar a la derecha. Llegarás a la **puerta de día con la que concluye la fase.**



¿OIGA, AHÍ SE HACE PIE?









Bueno, más que pie se hace pata. Mirad qué de cuántas lucen las señoritas araña. La espectacular puesta en escena sólo sirve para que nos invada la grima y para presentarnos a las mozuelas (por aquello del río).

Al doblar la **primera esquina,** se cae el santo suelo, por eso tienes que dar un santo salto deprisita si no quieres estamparte santamente 1. El siguiente cometido es agarrarse con las uñas de los pies al saliente de la pared y... ¿qué?, pues déjatelas largas como todo el mundo.

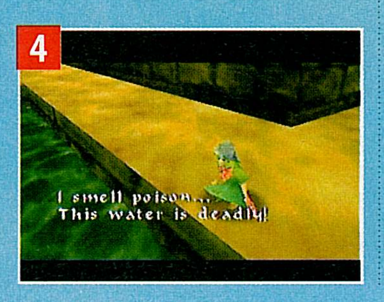

1

Venga, hoy pasas con las manos, pero que no ocurra otra vez. Bien, pues eso, que dejas pulsado el botón y vas hacia tierra firme (y santa), a la derecha 2. Carrie, reconocida estudiosa de los cachalotes hibernantes, le echa un

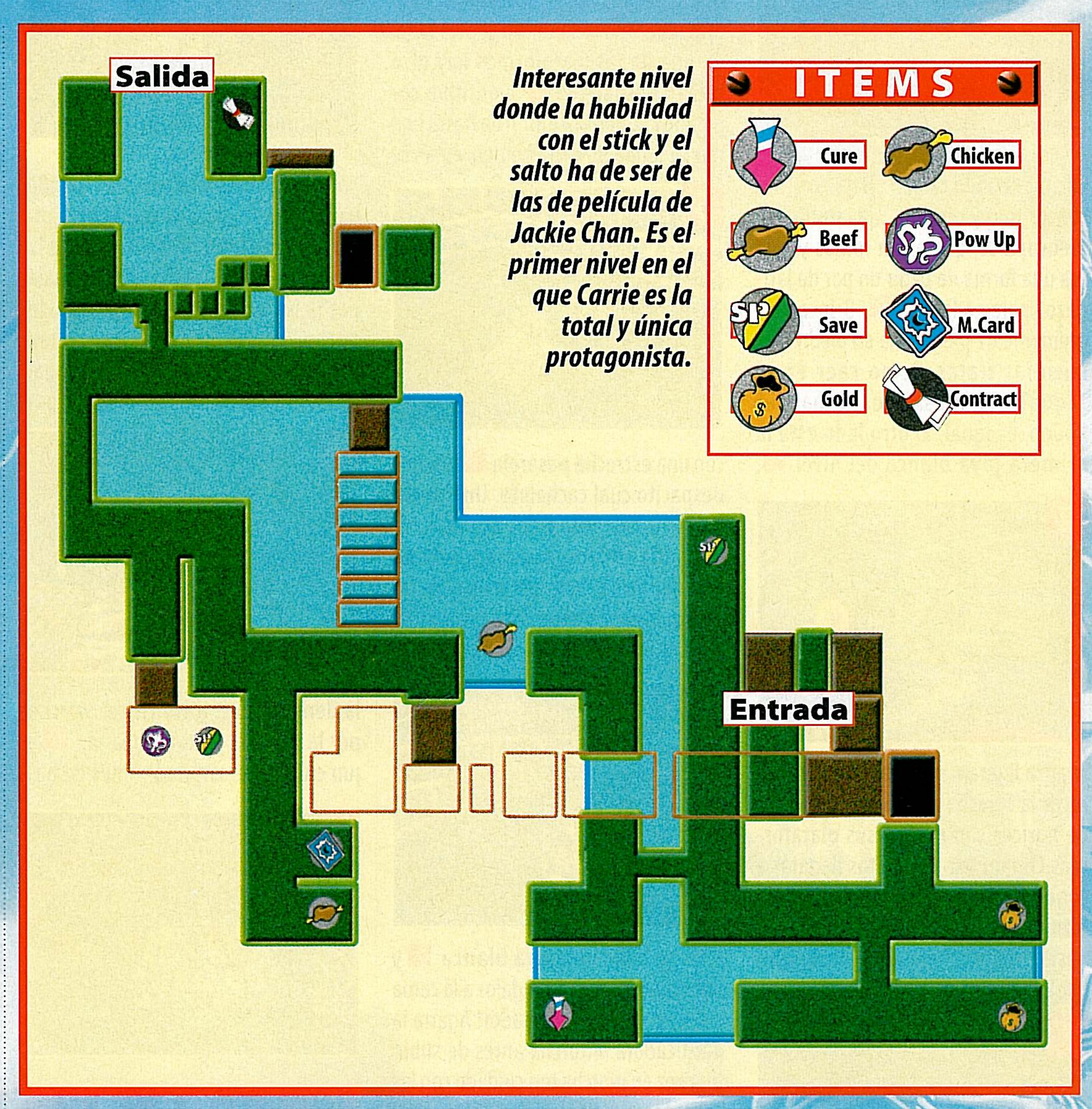

2

vistazo al agua 3 y 4 y, acto seguido, me coges aquella antorcha a tu derecha, cruzas la pasarela para dirigirte a izquierda y derecha por ese orden y arramblas con las antorchas. Vuelve a la otra orilla y dobla la esquina para cruzar otra pasarela. En ese momento


3



4



Interesante nivel donde la habilidad con el stick y el salto ha de ser de las de película de Jackie Chan. Es el primer nivel en el que Carrie es la total y única protagonista.

deciden visitarte una panda de lagartos sin hogar pidiendo un mal bolazo explosivo que llevarse a la boca. Dales los que te sobren y verás que contentos se van (si es que no hay nada como compartir). Cruzada la pasarela,


5

gira a la izquierda donde te espera un último hambriento al que freírle la cara. Tras él esta el **interruptor** que te permite seguir hacia la derecha 5, ya que corta la cascada que te impedía pasar. Cruza un arco y gira a la dere-


6

cha. Al llegar a la otra orilla sigue hasta el fondo, donde te espera una **joya blanca** 6. Vuelve atrás y métete por


7

la puerta dando de comer a más lagartos. El maldito santo suelo vuelve al ataque con sus santos intentos de dejarte sin santos dientes por dos veces consecutivas 7. Sube las escaleras y salta. Una vez en el otro lado, a la derecha hay dos plataformas por las


8

que llegarás a una antorcha 8. Al volver y seguir adelante, nuestro amigo el Santi (Santificado) vuelve a desplomarse doblemente antes de ver otra vez el río. Sigue por la orilla hasta un

LUCHA DE LAGARTOS





Pocas palabras nos bastan para aconsejarte cómo acabar con estos bichos. Simplemente ten cuidado de atacarles de lejos y mira bien por dónde salen del agua.





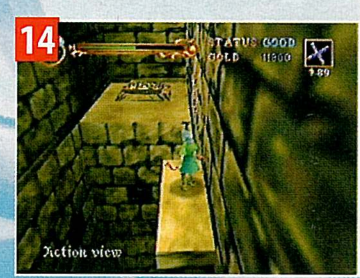
túnel en el que sólo podrás entrar **agachándote** 9. Después de los complicados brincos hallarás dos pasajes con sus respectivas antorchas y más de dos lagartos indigentes 10. De vuelta en el río, avanza y cuélate por el siguiente túnel para llegar hasta una **joya blanca y una antorcha** 11. Otra



vez al río. Con todo cuidado continúa por la estrechísima pasarela para llegar a otra no tan estrecha. En la siguiente pasarela enana 12 tienes que llegar a la esquina y, desde allí, saltar a las construcciones de ladrillo que los cachalotes edifican para hibernar en el río 13. Cruzadas éstas con sangre, sudor y mucosa de un cachalote que estaba resfriado y nos estornudó encima, hemos de seguir recto por el túnel para pulsar un interruptor 14. Si necesitas **comprar algo,** puedes llegar hasta un **contrato** yendo a la derecha al salir del túnel y agarrándote a un saliente como Dios manda (ah, veo que al fin te han crecido las







uñas) para ir hasta otro túnel donde te espera el papelito en cuestión 15. Vuelve por las construcciones de ladrillo con cuidado de no despertar algún cachalote y retrocede hasta la no-tan-estrecha pasarela. Si continúas recto por aquí, subirás unas escaleras, darás



un par de saltitos y te agarrarás a un saliente a la izquierda de la puerta para llegar hasta una antorcha 16. Una vez allí saldrán unos esqueletos mi-



nusválidos pidiendo también algo 17; hay para todos. Vuelve hasta la puerta 18, sigue adelante y sortea los pinchos saltando cuando estén abajo 19.







Acciona el interruptor 20 y vuelve todo el camino hasta la no-tan-estrecha pasarela. De aquí iremos hasta la esquina desde donde antes saltábamos



a las construcciones de ladrillo, pero seguiremos por otra pasarela estrecha para comprobar que hemos cortado la cascada que no nos dejaba pasar 21. Todo recto hasta una **puerta de día** 22 que pone punto final a la fase.





Todos los trucos del mundo....

Julio 98



NA 68

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story • Goemon

Agosto 98



NA 69

Guías: •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon

Septiembre 98



NA 70

Guías: •Duke Nukem 64 • Lufia •Yoshi´s Story • Goemon • MK4

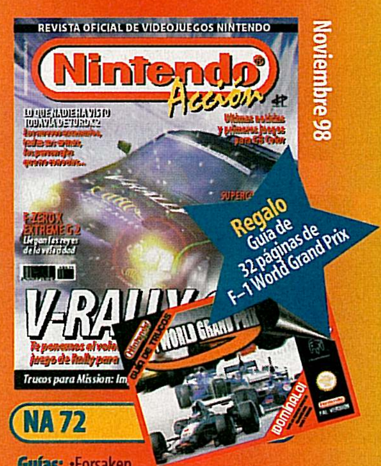
Octubre 98



NA 71

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible

Noviembre 98



NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World

Diciembre 98



NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2

Enero 99



NA 74

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •Mission: Impossible •Bomberman Hero

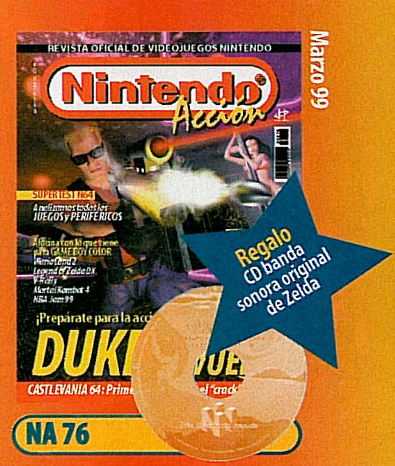
Febrero 99



NA 75

Guías: •Legend of Zelda •Mission:Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2

Marzo 99



NA 76

Guías: •Legend of Zelda •F-Zero X •Turok 2 •V-Rally 99

Abril 99



NA 77

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •V-Rally •Body Harvest •50 trucos de Zelda

Mayo 99



NA 78

Guías: •Castlevania 64 •Legend of Zelda DX •50 trucos de Zelda N64 •Body Harvest

Junio 99



NA 79

Guías: •Turok 2 •Legend of Zelda DX •Body Harvest •Beetle Adv. •Castlevania 64

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

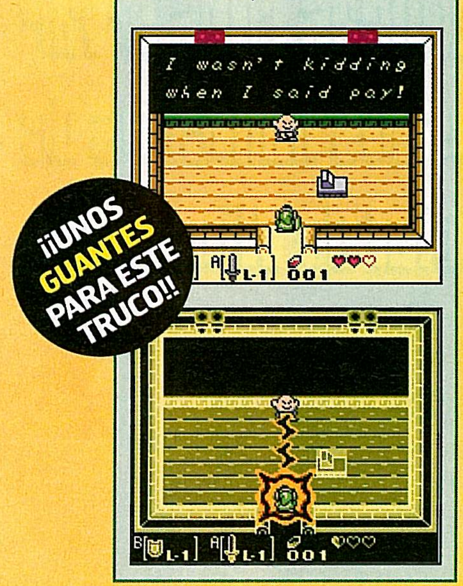
trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

ZELDA GBC

Aquí tratamos sobre todo tipo de trampas, timos, estafas, engaños, tretas, pufos en definitiva, que se le puedan hacer a un juego. Por ello, hoy hablaremos de un tema importante sugerido por **José Manuel Manteca: mangoneo de artículos en tienda.** Para robar en la tienda, cogeremos el deseado objeto con aire distraído, daremos tropecientas quince vueltas alrededor del tendero para volverle tarumba, y aprovecharemos el momento en que esté mirando a otro lado para salir de allí. El castigo que tendréis que pagar es el cambio de nombre: **ladrón** os llamarán a partir de ese momento. Si entráis así a la tienda, el señor os enviará un rayo de mil demonios.



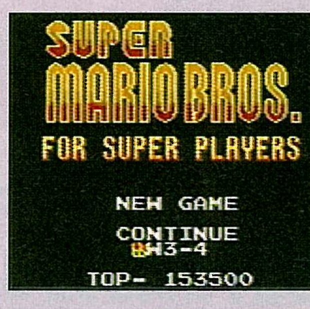
¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

MARIO BROS DX GBC

Para jolgorio, zapateta y regocijo de todos, el mundo "mariano" se ha vuelto de colores. Celebrémoslo con unos trucos, acompañados de esas libélulas al baño maría que retozan por allí.

Acceso a "Lost Levels": Debes tener un **mínimo de 300.000 puntos.** En la pantalla del título, **selecciona a "Luigi"** para entrar en el "Original Super Mario Bros. 2: Lost Levels".

Acceso a "You Vs. Boo": Debes tener una puntuación mínima de 100.000. En la pantalla del título, selecciona a "Boo" para meterte en los niveles de bonus "You Vs. Boo", y a correr.

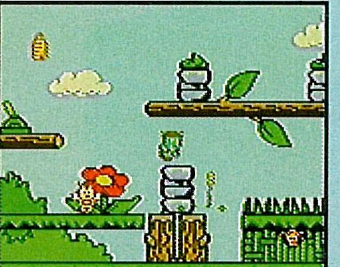




MAYA THE BEE GBC

Las antenas de las abejas sirven, además de para coger el canal de la policía, para recibir mensajes táctiles de sus compañeras de colmena. Y se conoce que hay por ahí alguna que se ha comprado una GBC y nos ha transmitido **todos los passwords** de este jueguecito tan bonito.

NIVEL 1 CBTHPM	**NIVEL 3** MDGKMQ	**NIVEL 5** DMCSLB	**NIVEL 7** GMQTCK	**NIVEL 9** NLBRTC
NIVEL 2 LHDDQJ	**NIVEL 4** BKHPJS	**NIVEL 6** KPSFHG	**NIVEL 8** MHNTGF	**NIVEL 10** RGTMNL



WELL DONE,
YOUR PASSWORD IS
KPSFHG

BEETLE ADVENTURE RACING

Las cajas de flores no son un producto exclusivo de floristerías bienolientes y paredes humedecidas. Nuestro querido Beetle Adventure Racing también sabe de eso y también ofrece florecillas a la gente que se digna a jugar con él. Si tenéis devoción por algún truco en especial, aquí está la relación "caja-efecto" de los tres primeros circuitos, aunque también deberíais fijaros en los demás truquillos que os ofrecemos, útiles ellos. Jimmy dice que desde que tiene el Police Beetle aparca al lado de casa sólo con encender la sirena.

Efectos de las cajas

- Coventry Cove:
  - Caja 1. **Abre el cheat menú.**
  - Caja 2. **Handicap – Two player.**
  - Caja 3. **Fisheye, Mist y Flip.**
- Mount Mayhem:
  - Caja 1. **Battle mode Health.**
- Inferno Isle:
  - Caja 1. **Ladybug Color Change.**
  - Caja 2. **View Mode.**

Salida rápida

- Cuando la palabra **"Go"** aparezca en la pantalla, pulsa L. Verás que tu coche comienza la carrera a 40-50 MPH de velocidad.

Alien Beetle

- Para conseguirlo, **supera el torneo Expert.** Una vez completado Metro Madness recibirás este colorista pero rápido vehículo.

Police Beetle

- Después de superar todos los campeonatos que propone el juego verás un nuevo modo llamado **"Bonus"**. Entra en él y sal exitoso de todas sus carreras para conseguir el coche más rápido del juego. Además, si pulsas **C-Izquierda** con este coche, verás que los demás corredores se apartan de la carretera, e incluso llegan a parar sus coches, los crédulos y cívicos.



WIPEOUT 64

Esta carrera ahora deja participar a tramposos. Aprovechémonos.

Todas las naves:
En el menú principal, **mantén pulsados Z, L y R, y presiona a continuación C-abajo 4 veces, C-derecha, C-arriba, C-izquierda.** La pantalla hará un flash verde si ha funcionado.



Energía infinita:
Mientras juegas, deja pulsado **Z, L y R** y presiona dos veces: **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.**

Armamento infinito:
En juego, deja pulsado **Z+L+R** y haz **C-abajo 2 veces, C-izquierda 2 veces, C-derecha 2 veces, C-arriba.**

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Tenemos por aquí una panda de trucos que ya no nos caben en casa. Además de haberse comido todos los lepidópteros en salsa que teníamos en la nevera para cenar, han terminado con las existencias de hymenópteros afincados en el tiesto de nuestro querido vecino Jimmy, que cría geranios a base de biberón y mucho cariño, para poder salir adelante con su histórica vidorra colmada de inutilidad. LLevaros unos cuantos a vuestro hogar, por Dios (trucos, no lepidópteros, Jimmy, que a todo te haces).

Lo primero que debes hacer es **activar el menú de trucos.** Para tal menester, ve a la pantalla **Setup** y deja pulsado **L+R+Z.** A continuación, pulsa los **cuatro botones C.** Una vez dentro del menú cheat, resalta el truco que quieras activar y practica el movimiento de dedos con todo esto:

Burning Wreck: Deja pulsado **C-arriba** y presiona **Z cuatro veces.**

Mass: Mantén **L y R** y presiona **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.**

Killer Rats: Deja pulsado **L y R** y presiona **Z cuatro veces.**

Taxi amarillo: Presiona **R, L, Z, C-arriba, C-abajo, C-arriba.**

Resurrección rápida: Deja pulsado **Z y C-izquierda, y pulsa C-derecha.** Ahora mantén **Z y C-derecha** y haz **C-izquierda.**

Frame Scale: La misma operación que en Resurrección rápida, pero cambiando C-izquierda por **C-abajo,** y C-derecha por **C-arriba.**

Tamaño de las ruedas: Exactamente igual que en Resurrección rápida.

Auto-Abort: Rápidamente presiona **C-arriba 4 veces.**

Game Timer: Repite la misma operación que Frame Scale.

Gravedad: Mantén presionado **Z y pulsa C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, todo 4 veces.**

Minas: Mantén pulsado **Z** y pulsa **L+R cuatro veces.**

Track Orientation: Con **L y R** presionados, pulsa **C-arriba, C-derecha, C-abajo, C- izquierda, todo 4 veces.**

Super Speed: Con **L y R** presionados, pulsa **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.**

Inside-Out Car: Mantén presionados **C-derecha y C-abajo,** y pulsa **L+R, Z.**

Daño: Pulsa dos veces **R, C-abajo, L.**

Inmunidad: Pulsa dos veces **L, C-arriba y el botón R.**

Invisibilidad: Mantén **L y R** pulsados, y presiona **C-arriba, C-abajo 5 veces.**

Circuito invisible: Con **L y R** pulsados, presiona **C-abajo, C-arriba 5 veces.**

Frenos: Mantén pulsados **C-arriba y C-derecha** y presiona **Z 3 veces.**

Super Ruedas: Mantén **L y R** presionados, y pulsa **C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, todo 2 veces.**

Modo suicida: Con **Z** presionado, pulsa **C-abajo, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, todo 2 veces.**

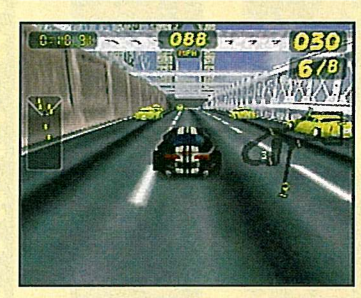
Do the Dew!: Haz la siguiente secuencia: **L+R+C-abajo, L+R+C-izquierda, L+R+C-arriba, L+R+C-derecha 2 veces y pulsa Z.**

Levitation: Mantén presionados **L+R+Z y pulsa C-arriba 4 veces.**

Color de la niebla: Mantén Z pulsado, y presiona **C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, todo 3 veces.**

Stunt Mode: Con todos los botones C amarillos pulsados, presiona **R, A, Z, L.**







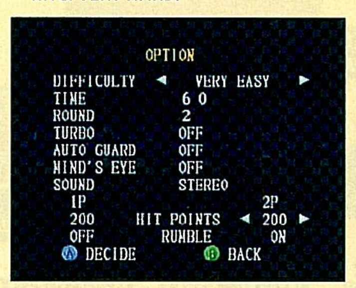




FLYING DRAGON

Tranquilo, tenemos la solución para que tu primito Juanín deje de llorar porque siempre pierde, y para que Jimmy "el enterao" deje de pavonearse cuando se llega hasta tu casa con la manida pero efectiva frase de: "pasaba por aquí y...¡Ah, mira!, si tienes el Flying Dragon. Invítame a una partidita y te regalo esta caja de geranios con dientes de leche frita. ¿No te interesa? Vaya un niñato imberbe"

- En la pantalla de opciones, pon el nivel de dificultad en **EASY** y pulsa **Izquierda 20 veces** para que aparezca VERY EASY.
- Allí mismo, fija el nivel en **HARD y pulsa derecha 20 veces** para descubrir el **nivel VERY HARD.**



GEX ENTER THE GECKO

A ver si dejándole el juego solucionado con estos trucos, Gex deja de ponernos excusas y se pasa por aquí para invitarnos de una vez a aquellas moscas "a la vizcaína" que nos prometió. (Sí, porque estos lepidópteros empanados del bar de enfrente son lo peor).

Titanic level

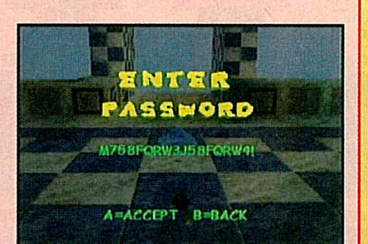
Para encontrar este nivel no tienes más que **trepar a la parte superior del arco** que **aparece de frente al empezar la partida.** Desde allí, una **plataforma móvil** te llevará hasta la entrada.

Vencer a Mecha Rez

Una pequeña ayuda para derrotar al robot es **destruir con nuestra cola los edificios sobre los que se suba.** De esta manera, caerá, y bajará una barra su energía.

99 vidas y todos los mandos

Tan suculento menú se consigue escribiendo **M758FQRW3J58FQRW4!** en la pantalla de passwords.







CASTLEVANIA 64

Raro era que se terminase la página y Jimmy no dijera nada. A ver... -No, que si queréis, me podíais ayudar a vender geranios en vuestra revista, porque la venta ambul... ¡Ah!, pero ¿tenéis el Castlevania? Agarradme esta caja un momento.

Renon, el comerciante avispado: Ya sabéis que **Renon nos ofrece su contrato** para comprar cualquier cosilla que se nos antoje, pero debe de ser nuevo en eso, porque es el primer vendedor que vemos que se enfada porque compramos mucho (Jimmy, tú calladito). **Si gastas una cantidad mayor de 30.000 en sus artículos, tendrás que luchar contra él.**

Modo difícil: Para acceder a este nivel de dificultad has de **coger una joya llamada Special 1 en "Forest of Silence".** Está en **una plataforma que flota en el aire,** a la izquierda de uno de los muchos precipicios que adornan este nivel. **Si terminas el juego con ella en tu poder y salvas la partida, ahí lo tienes.**

Nuevo vestuario: En esta ocasión has de conseguir la **joya Special 2,** terminar el juego y **pulsar Arriba y A cuando escojas a tu personaje.** Para **Reinhardt, la joya se encuentra en el nivel "Tower of Execution"** tras el portal Tower of Execution. Consigue la llave, entra, y saca el ataúd que está abajo a la derecha. Para Carrie, está en la fase **"Tower of Sorcery" cerca del final.** Por allí verás una **plataforma flotante** a la que no se puede llegar, aparentemente. Sólo necesitas un salto de fe y no caerás, llegando así hasta la **antorcha que contiene el Special 2.**

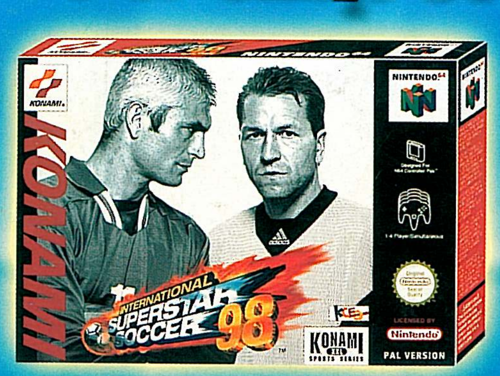

LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción

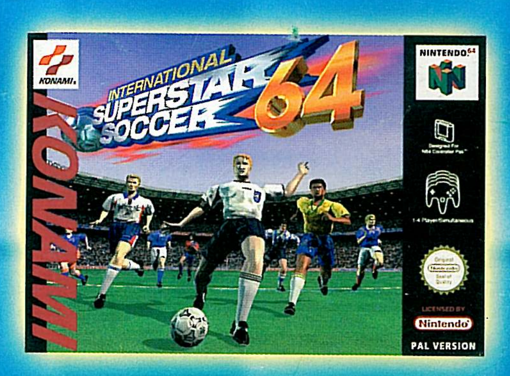


El mejor fútbol para tu Game Boy Color

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Ya disponibles para N64





GAME BOY COLOR



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35